

Anno II n°17  
NOVEMBRE 1987  
Lire 3.500

PROVE  
E TEST  
DEI  
MIGLIORI

**V  
I  
D  
E  
O  
G  
I  
O  
C  
H  
I**

PER  
ATARI  
C. 64

I BENEMERITI DI NOVEMBRE

**MORPHEUS  
QUEDEX  
RENEGADE  
SUMMER EVENTS  
INTERNATIONAL KARATE +**

**MEGA TOP SECRET**  
DIECI PAGINE DI POKE, MAPPE E TRUCCHI  
**SPECIALE JOYSTICK**  
SOLO PER SMANETTONI PROFESSIONISTI

C. 16  
MSX  
SPECTRUM

Edizione italiana  
della rivista inglese  
più venduta

# 3 sistemi e 999 possibilità di A voi la mo



**ATARI VCS 2600**  
Grande gioco, piccolo prezzo.

**L. 99.000**  
IVA ESCLUSA



**ATARI XE SYSTEM**  
Il gioco che sfida il computer.

**L. 320.000**  
IVA ESCLUSA

# giocarsi un Natale alla grande. ssa vincente.



**ATARI 520 STFm**  
Il computer a un prezzo da gioco.

**L. 790.000**  
IVA ESCLUSA

# ATARI®

## IL NATALE INTELLIGENTE

**ATARI VCS 2600**, il videogioco che ha fatto storia. Programmi gioco esclusivamente su cartuccia. La confezione regalo comprende un joystick e il cavo per l'allacciamento TV.

**ATARI XE SYSTEM**, l'unione fa la forza! Un computer videogioco espandibile con una gamma completa di periferiche e un fornitissimo catalogo di programmi gioco educativi e applicativi, su cartucce, cassette e floppy disk. La confezione regalo comprende 3 giochi, la tastiera per programmare, la pistola a raggio di luce e un joystick.

**ATARI 520 STFm** è il computer professionale collegabile alla TV, anche per giocare. Tecnologia 16/32 Bit, 512 Kbyte di memoria Ram interna e 192 Kb di memoria Rom con sistema operativo, floppy disk incorporato, mouse. Il monitor a colori o in bianco e nero ad alta risoluzione è in opzione. A disposizione un vasto catalogo di programmi professionali e di gioco su dischetto.

La confezione regalo comprende l'ATARI PACK Volume 1, composto da 5 giochi più un Utility.

Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

ATARI ITALIA S.p.A. — V.le dei Lavoratori, 25.  
Cinisello Balsamo (MI) — Tel. 02/6120851

# CONVERSIONI D'ORO



Dagli albori della civiltà viene un guerriero leggendario – un guerriero che rispetta solo un codice – quello del combattimento .... ci combattiamo!

SPECTRUM CASSETTA  
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO  
AMSTRAD CASSETTA/DISCO

TECMO



SCHERMO DALLA VERSIONE ARCADE



U.S. Gold Ltd.,  
Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va), Italia.



Il seguito stupendo al successo Numero Uno. Affascinante, frenetico e riempito di tante nuove caratteristiche che si tratta di un gioco completamente nuovo

SPECTRUM CASSETTA  
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO  
AMSTRAD CASSETTA/DISCO  
ATARI ST DISCO

ATARI  
GAMES



SCHERMO DALLA VERSIONE ATARI ST



U.S. Gold Ltd.,  
Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va), Italia.

# MASSICCIO U.S.GOLD

## 720°



La somma esperienza aerea ormai disponibile per il vostro computer. Scoprirete l'entusiasmo e la destrezza del vero esperto sullo skateboard in questa sfida singolare per diventare il campione del mondo nel pattinaggio.

SPECTRUM CASSETTA  
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO  
AMSTRAD CASSETTA/DISCO

ATARI®  
GAMES



SCHERMO DALLA VERSIONE SPECTRUM



U.S. Gold Ltd.  
Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va), Italia.

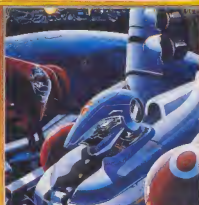
## ALIEN ARMS



La somma esperienza per quegli astronauti della galleria dei divertimenti che hanno la pistola facile in un universo immenso e in continua espansione, dove la sfida è la sopravvivenza.

SPECTRUM CASSETTA  
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO  
AMSTRAD CASSETTA/DISCO

CAPCOM



SCHERMO DALLA VERSIONE CBM 64/128



Go! Media Holdings Ltd., Via Mazzini  
15, 21020 Casciago (Va), Italia.

# THE elite COLLECTION

BEST OF elite

Vol. 1



HIT PAK

BEST OF elite

Vol. 2



HIT PAK

# SOMMARIO

## QUASI MEDAGLIE D'ORO

### QUEDEX

Dalla Thalamus un nuovo gioco dell'uomo che viene dal freddo: Stavros Fasoulas .....16

### RENEGADE

La conversione di un tozzissimo coin-op in cui si è lozzi o si viene lozzati .....18

### INTERNATIONAL KARATE +

Invece di un duello con pistole all'alba, uno a piedi nudi al tramonto, con l'ultimo e più grande gioco della System 3 .....20

### SUMMER EVENTS

La migliore simulazione sportiva mai vista per il Commodore 16 .....26

### MORPHEUS

Gettatevi a capofitto nell'Universo, con il tanto atteso (per vari motivi) gioco di Braybrook, un misto di strategia e spara e fuggi .....54

## HANNO PARTECIPATO

### A TUTTO SMANETTAMENTO

Una dozzina di joystick pronti a tutto, anche a finire tra le pesanti mani dei recensori .....22

### VISIONE TOTALE

Un incontro a quattrocchi con Paul Norris della Binary Vision .....47

### PROCRAZIONE MENTALE

Finalmente ce l'ha fatta! Morpheus è finito, ma nere nubi si stagliano all'orizzonte per Andrew Braybrook .....52

### DALLA RUSSIA CON AMORE

Avete sentito parlare di uno Stealth Fighter scomparso nel deserto dell'Arizona? Forse quelli della Microprose ne sanno qualcosa .....68

### GUIDA DEL CACCIATORE LUNARE

Un paio di anteprime giuste per non perdere l'abitudine .....72

## ZOCCOLO DURO

### PRIMA PAGINA

La console di consolazione .....7

### LA POSTA

Questa volta ci trattiamo bene e pubblichiamo solo lettere di complimenti .....10

### TOP SECRET

Vi bastano dieci pagine di POKE e mappe? .....35

### AVVENTURA

Cambio della guardia alla guida della rubrica per avventurieri irriducibili. Arlecchino prende il posto di Merlino che continua però a rispondere alla posta. Sarà una convivenza pacifica? .....57

### PARADE

New entry, grandi scalate, crolli da Piazza degli Affari, è il su e giù della classifica dei lettori .....71

### Editore

Edizioni Hobby S.r.l.  
Via della Spiga, 20  
20121 Milano

### Direttore Responsabile

Elisabetta Broli

### Direttore

Riccardo Albini

### Capo Redattore

Benedetta Torrani

### Digital Layout

Marco Vecchi

### Redattori

Daniela Lamera

Alberto Rossetti

### Redazione

Studio VIT

Via Ausonio, 27

20123 Milano

Tel. 8376394

### Fotolito

Claudio Lavezzi

Via Torreggia, 3

20162 Milano

### Stampatore

Rotolito Lombarda S.p.A.

Via Brescia, 53/55

Gernusco sul Naviglio (MI)

### Concessionario

di pubblicità

SPAZIO 3

Piazzale Archinto, 9

20159 Milano

tel. 02/6070403-6080156

### Distribuzione

ME.PE. S.p.A.

Via Famagosta, 75

20124 Milano

### Su licenza di

# NEWSFIELD

NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile

registrata presso

il Tribunale di Milano

al n° 251 il 10/5/1986

### Arretrati il doppio del

prezzo di copertina.

Solo con versamento sul c/c

postale N° 54562202, intestato

a: Edizioni Hobby S.r.l.

Via della Spiga, 20

20121 Milano

# THUNDERCATS

PER CBM 64

di John Castella  
e John Castella

È possibile giocare per tutti  
i tipi di computer



# elite

# IL RITORNO DELLE CONSOLE

Tre nuove console stanno facendo la loro comparsa nei negozi, giusto in tempo per partecipare alla grande caccia al regalo natalizia.

Quelli come noi che avevano detto che le console sarebbero state spazzate via per sempre dall'arrivo dell'home computer, più versatile e completo, sono sorpresi da questa resurrezione.

E' vero che gli home computer, quali il C64 o lo Spectrum furono (e sono tutt'ora) acquistati principalmente per farci girare programmi gioco. Ciò nonostante erano dei veri computer, poiché avevano una tastiera, un Basic incorporato e della memoria RAM; potevano essere programmati e usati per compiti più "seri" come il trattare testi, l'archiviare dati, il fare musica, l'eseguire calcoli più o meno complessi. Le console invece non erano programmabili né utilizzabili in altro modo: ci si poteva solo giocare.

Ma se tre case come l'Atari, la Nintendo e la Sega si sono messe di nuovo a vendere console, vuol dire che una richiesta c'è. O sono forse impazzite tutte e tre contemporaneamente?

In effetti un vantaggio ce l'hanno: le console sono meno complicate. Per i bambini piccoli, ad esempio, sono più facili da usare del computer. Per i teenagers e gli adulti a cui piacciono i giochi elettronici, ma rifiutano la complessità d'uso del computer, un sistema inserisci-la cartuccia-e-gioca è certamente più pratico e immediato. Ovviamente, anche i giochi sono più immediati da giocare, meno astrusi e/o complessi.

Ma come sempre succede, l'improvvisa apparizione delle console riflette un reale cambiamento tecnologico.

L'élite degli appassionati di computer sta, lentamente ma inesorabilmente, passando dai computer a 8 bit quali Spectrum, C64, MSX ai nuovi e sofisticati modelli a 16 bit, quali Amiga e Atari ST. A loro volta anche le console sono cresciute, passando dai 4 bit originali agli 8 bit attuali e mettendosi quindi alla pari con gli home computer "pre-68000".

Le console non sono più quindi i "parenti poveri". Tutti e tre i modelli offrono una qualità grafica e una giocabilità simile se non superiore a quella, per fare un raffronto, del C64. Sono quindi concorrenziali con i computer a 8 bit e possono di nuovo lottare per una fetta del mercato di massa dei giochi elettronici.

Su una cosa, però, non sono in grado (e chissà mai se lo saranno) di competere con i computer a 8 bit, e cioè sul terreno della varietà e disponibilità di software.

L'unico attuale vantaggio è il prezzo, ma basterebbe che la Commodore decidesse di portare il prezzo del C64 al livello di quello delle console, per vanificarlo immediatamente.

In realtà, sia il marketing che il mercato sono differenti. Le console non sono destinate a mettersi in concorrenza con i computer. Sono prodotti di grande consumo - indirizzati a tutta la famiglia - da vendere nei negozi di giocattoli, nei grandi magazzini, magari anche negli Autogrill. Soprattutto, le console sono destinate ad acquirenti che non hanno nessuna intenzione di imparare ad usare un computer.

Tutto sta a vedere se questi acquirenti esistono.

Riccardo Albini

## LE PAGELLE DI ZZAP!

### PRESENTAZIONE

Confazione, istruzioni cartacee e su video, caricamento, opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

### GRAFICA

Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

### SONORO

Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

### APPETIBILITÀ

Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

### LONGEVITÀ

Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

### GLOBALE

E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

## I BOLLINI QUALITÀ DI ZZAP!

### MEDAGLIA D'ORO

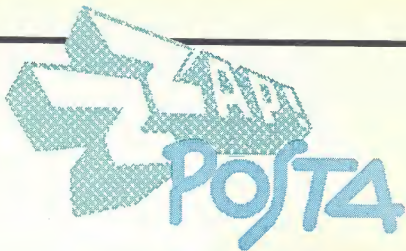
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetela! Qualche volta potrebbero anche essere due...

### GIOCO CALDO

I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% alla voce Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

### IN QUESTO NUMERO:

Accolade's Comics 28	Morpheus 54
Alternate Reality 31	Motos 63
Anarchy 62	On Cue 63
Athena 50	Pyramid of Time 63
Blazer 21	Quedex 16
Enlightenment (Druid II) 32	Scary Monsters 34
International Karate + 20	Solomon's Key 19
Indiana Jones and the Temple of Doom 48	Special Agent 63
Joe Blade 62	Stationfall 57
L'Affaire 29	Summer Events 26
Mean City 27	Tai Pan 17
Moebius 30	Tunnel Vision 62
	Water Polo 27



Scriveteci lettere in cui ci dite che siamo belli, sexy, intelligenti, che senza ZZAP! la vostra vita non ha più senso, che sareste disposti a non andare più a scuola o a vedere Pippo Baudo pur di avere la vostra copia mensile. Diteci tutto questo perché abbiamo bisogno d'affetto, di più di quello che ci dimostrate, mandateci cioccolatini e mazzi di fiori.

Abbiamo deciso che ci dovete trattare bene, basta con le lettere di critica anche se costruttiva, basta con le battutine spiritose! Siate seri e scrivete la verità: ZZAP! è la rivista più bella e interessante, meglio impaginata, con le foto più belle e la migliore ortografia mai viste. E in più costa poco!

In cambio nel prossimo numero accontenteremo tutti i lettori che ci hanno scritto per avere informazioni su Amiga e Atari ST con uno speciale sui computer a 16 bit.

E' una proposta che non potete rifiutare...

## TANTI COMPLIMENTI

Spettabili redattori, chi vi scrive non è uno dei soliti ragazzini saputelli detta sentenze, ma un trentacinquenne padre di famiglia. Consigliere Comunale oltre che Chimico di professione.

Da alcuni mesi compro regolarmente la Vostra rivista e trovandola particolarmente interessante ho già fatto richiesta per avere anche gli arretrati. Io mi occupo di informatica per scopi professionali e hobbistici, avendo un figlioletto di 8 anni di nome Andrea, fa sì che mi diletti anche assieme a lui a giocare con i video-games. Possediamo un Commodore 128 e una lunga serie di giochi originali, tante volte non riusciamo ad arrivare al termine di un videogioco a causa delle difficoltà, perciò i Vostri suggerimenti e l'angolo di Top Secret ci sono estremamente utili.

In una occasione mi sono messo in contatto telefonico con Voi per un listato e ho ottenuto, con cortesia e simpatia, ampie ed esaurienti risposte per le quali Vi ringrazio.

Le Vostre recensioni, i Vostri suggerimenti, le Vostre pagelle sono sicuramente utili per chi come me non può essere sempre aggiornato sul mondo dei Video-Games perciò Vi invito (anche se non ve ne sarebbe bisogno) a conti-

nuare su questa strada, non badando alle critiche (a volte inutili e superflue) di chi vuole fare troppo il saputello.

A mio modo di vedere, a quei saputelli basta rispondere che non comprino la Vostra rivista se la trovano così vuota come la descrivono, oppure che acquistino quella inglese e che se la traducano da soli, tanto per fortuna ci sono molte altre persone come me che invece continueranno a comprare ZZAP! apprezzandola per il servizio che cerca di dare.

Personalmente anch'io ho avuto modo di avere per le mani un paio di riviste (vostre omonime) inglesi ma dovermele tradurre perché divenissero capibili per mio figlio non mi attira più di tanto.

Mi accorgo di essere stato molto lungo perciò Vi chiedo scusa, ma dopo aver letto alcune lettere pubblicate sul n°16 di ZZAP! non ho resistito dallo scrivervi per farvi personalmente la mia stima e nel formularvi i miei più fervidi auguri aggiungo i saluti di mio figlio Andrea che a mio pari è entusiasta (forse anche più) della Vostra bella rivista.

Continuate così! (e se potete anche meglio di così!)

Claudio Grandi, Codigoro (FE)

Vi scrivo questa lettera dopo aver acquistato e letto il numero di Ottobre per esporvi una serie di idee e chiarimenti che mi frullano in testa da un po' che sono sì rivolto a Voi ma, anche e soprattutto, agli altri lettori. Preciso che almeno altre 1000 volte ho provato l'impulso di scrivervi, ma non l'ho mai fatto perché ritenevo di non avere nulla (o quasi) di interessante da dire.

Leggendo nella posta, ho notato che ultimamente non c'è più molta varietà nelle lettere che ricevete. Una cosa che mi dà parecchio ai nervi, e ahimè anche questa non è una novità, è il proliferare di lettere del genere: ZZAP! Inglese è meglio, recensisce i giochi prima, ha più pagine, costa meno, ecc, ecc.

Voglio precisare che io vado regolarmente in Inghilterra da 7 anni e credo di conoscere Londra più o meno come la tasca destra del mio paio di jeans preferiti. Quest'anno per la prima volta (essendo solo circa da un anno appassionato di videogiochi) ho comprato due copie di ZZAP! (diverse, of course!) e le ho lette avidamente. Ebbene mio caro lettore Alfredo Spadaro di Catania, sebbene le tue critiche non fossero tutte infondate, c'è anche da precisare quanto segue:

- Nello ZZAP! Inglese n°28 datato Agosto 87, e quindi parso nelle loro edicole il giorno 1° luglio (sì da loro è così!) viene dato enorme risalto alla Medaglia d'oro di Head Over Heels, sottolineando che da ben sei mesi non vi erano state medaglie d'oro. Come mai allora ZZAP! italiano ha pubblicato la recensione di questo gioco nel numero di Maggio apparso nelle edicole italiane a metà dello stesso mese (Maggio appunto)?

- Il fatto che ZZAP! Inglese costi l'equivalente di

L.2.200 italiane e, nonostante, abbia più pagine non vuol dire un fico secco in quanto, oltre a questioni di tiratura come spiegato da Riccardo Albini su Principagine, bisogna considerare che il mondo dell'editoria britannica è completamente differente e quindi non paragonabile a quello italiano, sia per tempi di stampa che per prezzi delle materie prime (per chi non le sapeva i giornali sono fatti di carta, ed in Italia è molto più cara che altrove!). Se si considera un quotidiano infatti in Inghilterra costa 25 p. (equivalente, al cambio attuale a circa 550 lire), mentre in Italia costa L.800. Vedete che tutto si spiega?

- Sempre a proposito di calcoli e prezzi, il calo dei prezzi dei giochi, va sempre a nostro vantaggio (Italia L.12.000, U.K. f. 6.00-L.13.200). Perché gniolare anche per quelle cose che ci fanno comodo? Ancora qualcosa:

Chiariamo una cosa una volta per tutte: Tutti coloro che acquistano copie pirata sono dei Ladri! Ah, calma sento già le urla dal Manzanarre al Reno di nove decimi dell'Italia videogiocista. (Che centrano il Manzanarre e il Reno poi? Bè! Mi ispiravano!)

Ma tutti calmi non volevo offendere nessuno! Però è chiaro che nessuno comprasse copie pirata, nessuno Piraterrebbe! Acquistando copie pirata si depauperano (Uaci linguaggio da protozoa) il programmatore di qualcosa di suo e questo qualcosa, anche se malamente, è protetto dalla legge. Chiudo con contropolemiche e battibecchi vari o ad già che questa mia verrà sparata nel più vicino cestino disponibile.

Adriano Di Martino, San Lazzaro di Savena (BO)

## IL TAGLIANDO...

Caro ZZAP! mi ha spinto a scriverti un tagliando intitolato "MAI PIU' SENZA ZZAP!".

Veniamo ora al punto: Mi volete spiegare a cosa diavolo serve? Prima se mi pestavo con gli altri compratori della vostra supermegapertostarivista per aggiudicarmi una copia, ora mi pesto con l'edicolante perché, quando consegno il tagliando citato prima, mi risponde: "Ne ho già due e siccome non sono un mago non posso mica moltiplicare i numeri della rivista che ti interessa, per chi mi hai preso per Gesù Cristo?!"

Allora come devo fare? Devo forse assaltare il furgone che porta le riviste al mio edicolante oppure, devo correre quest'ultimo?

Forse, però, sarebbe meglio rapire il figlio e chiedere, come riscatto, la copia di ZZAP! del mese. Ripensandoci, però, mi romperebbero le scatole a rapire ogni volta il figlio dell'edicolante, e allora, come potrei fare?

Dovrei forse farvi una visitina notturna e arraffare qualche copia? Due numeri al mese per ogni edicola sono pochi, perché non provvedete un po'?

Nel mio acquario c'è una cozza carniavora: provvedete o ve la spedisco per posta?

Un ricolto anonimo della clinica psichiatrica Il Giardino del Re di Novara

Sono sempre di più i lettori residenti in istituzioni psichiatriche. Ci saranno finiti prima o dopo l'uscita di ZZAP! Comunque il tagliando non serve tanto a prenotare le copie che arrivano in edicola, ma a far sapere all'edicolante che ci sono dei acquirenti di ZZAP! e quindi deve richiedere al distributore lo stesso numero di copie. Fateci capire al vostro edicolante, molti ci sono riusciti.

Abbiamo deciso per una volta tanto di trattarci bene. Non vorremmo che i nostri lettori pensassero che in redazione arrivino solo lettere di insulti, critiche, minacce o simili. Anzi missive come quella di Claudio e Andrea o di Adriano sono in maggioranza. Ci sono lettori come Andrea Grazioso di Bari che non hanno mai visto pubblicate le loro lettere ma che ci scrivono regolarmente per raccontarci cosa ne pensano della rivista e del mondo e che noi apprezziamo molto. Voglio dire che probabilmente siamo malati. Soffriamo di una forma grave di masochismo per cui preferiamo farci insultare da cretini come Mister X che non gratificarci con complimenti e belle parole. Ma non vorrei che si facesse di ogni erba un fascio. Una lettera come quella di Alfredo Spadaro può scatenare le considerazioni su un certo tipo di approccio con le cose, ma non è detto che si tratti di fregnacce e così la maggior parte delle risposte a lettere "cattive" hanno prodotto un dialogo assai costruttivo. Vi ricordate la prima lettera dell'ormai famoso Marco Spadini?

Molti hanno addirittura pensato che solo scrivendo lettere di insulti si potesse sperare in una pubblicazione. Ora non è il caso di stare a fare ragionamenti da psicologo del sabato sera sulle pulsioni umane e quindi prendo atto del fatto che ai nostri lettori fa molto piacere vedere le loro parole stampate in questo spazio e che per alcuni tutte le strade vanno praticate.

## DUE RIGHE

Fantomatica redazione, in riferimento alla lettera intitolata "Giardinaggio" di S. Vicol e alla vostra richiesta di una lettera di due righe ecco a voi la soluzione tipo "uovo di Colombo": chiamate la rivista "PFICCON" oppure "BBADIL". Aloha.

Alberto Conti, Parma



**ocean**

**martech**



*acquisto software originale*  
ARCADE, AVVENTURA, AZIONE... TUTTE QUESTE CASE  
DI SOFTWARE STANNO LAVORANDO PER OFFRIRTI  
PROGRAMMI SEMPRE PIU' BELLI E ORIGINALI.

**elite**

**EPYX**



**Konami**

ACTIVISION  
ENTERTAINMENT SOFTWARE



**SOFT**  
center







TEST

# QUEDEX

Thalamus, cassetta L. 12.000, disco L. 15.000, joystick o tastiera. Per C64.

«Questo nuovo gioco della Thalamus vi sfida a diventare dei maghi di destrezza».

Il terzo gioco di Stavros Fasoulas non è ciò che ci si potrebbe aspettare: uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale. No, Quedex è tutt'altro: non c'è niente da sparare, ma lo scrolling è in tutte le direzioni.

Il gioco consiste nel guidare una palla metallica su una superficie, o "piano", verso il traguardo (che in effetti è l'uscita) entro un tempo dato. Questa impresa è resa più difficile da ostacoli e altri elementi d'impedimento.

I piani sono dieci: ognuno decorato e da affrontare a suo modo. Si possono giocare in qualunque sequenza, determinandone l'ordine all'inizio o semplicemente accendendo ad ogni piano coi tasti numerici 1-10.



Come negli altri giochi Thalamus la presentazione è superba: lo scrolling morbido come la seta, la grafica strepitosa e i particolari pongono questo gioco ben al di sopra della maggior parte dei programmi esistenti. Quasi tutti i piani sono un piacere da guardare e giocare e non ce n'è uno che sembra essere stato messo lì per tappare buchi. I miei favoriti sono il piano 6 per la grafica (incredibilmente bella) e il piano 9 perché l'ho finito! Potete comprare vari giochi in questo mese, ma credo che giocherete ancora a Quedex molto dopo aver riposto gli altri nel cassetto. Vorrei che ci fosse già un Quedex II o almeno la possibilità di caricare altri piani. Cosa ne pensi Thalamus?

Se il piano in cui vi trovate si dimostra troppo difficile, se ne può iniziare un altro premendo semplicemente un tasto numerico.

Ad uso dei metodici, ecco un breve riassunto dei dieci piani:

PIANO 1: E' composto da una serie di cinque sub-piani, ognuno con degli obiettivi molto semplici che consentono al giocatore di impratichirsi dei comandi e di conoscere gli elementi che si incontreranno nei piani successivi. Se lo si affronta a gioco avanzato questo piano diventa più difficile.

PIANO 2: Un labirinto a scorrimento multi-direzionale da attraversare usando piattaforma di teletrasporto e raccogliendo chiavi che aprono porte e passaggi.

"Gioco Caldo"

PIANO 3: Per far apparire il traguardo bisogna trovare quattro amuleti nascosti. Pieno di piattaforme di teletrasporto, mari elettrici e muri invisibili per disorientare e confondere il giocatore!

PIANO 4: Una corsa in discesa contro il tempo in cui ci si può muovere solo in due direzioni: destra e sinistra. Evitate mari e mattoni elettrici perché il loro semplice contatto fa perdere preziosi secondi.



Non mi ero mai accorto di quanto fossi imbranato a tenere in mano un joystick fino a che non ho provato questo gioco: alcuni dei livelli sono terribilmente difficili! Di cosa sto parlando? Non sono neanche riuscito a superare decentemente il livello di allenamento. Stavros è anche riuscito a instillare nell'azione di gioco un pizzico del suo cavilloso umorismo: come nel livello in cui bisogna trovare delle chiavi, le quali poi aprono solo certe porte... searghi! Sono lontano dai poteri definitivi un mago di destrezza ma con un po' di esercizio...

PIANO 5: Muovendo la palla di mattonella in mattonella se ne altera il colore da fantasia a tinta unita e vice versa. Il piano è finito quando tutte le mattonelle sono a fantasia.

PIANO 6: Collezionare i gettoni visibili per poter saltare più in alto e quelli invisibili per acquisire poteri misteriosi. Attraversate il piano guidando la palla dentro le condutture e evitando i teschi che fanno finire prematuramente il gioco.

PIANO 7: Diversamente dagli altri, una volta entrati in questo piano non potete lasciarlo senza averlo terminato. Il giocatore guida la palla lungo dei percorsi raccogliendo unità di tempo extra. Se non si riesce a mantenere la palla sul percorso, questa tocca la superficie del traguardo, uscendo dal piano e facendo perdere secondi preziosi!

PIANO 8: Un piano molto rapido. Bisogna raccogliere quattro chiavi che aprono l'accesso al traguardo. La velocità è tutto perché il pavimento svanisce precipitavolissimamente...

PIANO 9: Un piano per chi ha tendenze distruttive. Bisogna raccogliere delle croci per aumentare la velocità. La palla diventa blu e può distruggere i mattoni che gli sbarrano la strada.

PIANO 10: Il traguardo è al di là di una serie di pietre sospese nell'aria. Basamenti di diverse gradazioni di grigio pendono da varie altezze e si può saltare dall'uno all'altro solo se la differenza di al-





TEST

"Gioco"  
"Caldo"

## RENEGADE

Interno: cassette L 75 C90, 8 dischi, 15.000.  
 joystick e tastiera Per C64 Spectrum Amstrad.

Attenzione: da soli le bande di strada di New York per salvare la vostra bella.

**C**hi ha detto che non ci sono più cavalieri? Wayne ha scoperto che la sua fidanzata Lucy è stata rapita da una banda di teppisti che la tiene prigioniera in un magazzino dall'altra parte della città. Senza pensarci né uno né due si lancia al suo soccorso...

Il giocatore, vestendo i panni di Wayne, deve affrontare decine di combattimenti per le luride strade di New York alla ricerca della sua amata. I guai iniziano non appena esce dalla stazione della metropolitana più vicina alla sua destinazione. La piattaforma è deserta salvo che per una banda di teppisti dello sguardo feroce che in pochi secondi lo circondano. Non c'è altro da fare che combattere.

Per fortuna Wayne è un esperto di arti marziali e ha qualche asso nella manica come un fortissimo cazzotto, uno straordinario calcio all'indietro, un calcio a mezz'aria e un pugno basso. La banda fa di tutto per mettere al tappeto Wayne e ogni colpo andato a segno si porta via un bel pezzo della sua energia vitale.

Se riuscite a disfarsi degli attaccanti apparirà il capo della banda. Questo tamarro attacca con impeto ma, come Wayne, se colpito perde energia: è uno scontro all'ultimo sangue.

Se sconfiggete i teppisti della stazione, Wayne continua la sua ricerca sulla banchina del porto dove una banda di motociclisti cer-



Nel deposito di rottami la banda dei motociclisti cerca di investire Wayne che gli spara dai gran calci nelle gengive



A soli 20 secondi dalla fine del livello il nostro eroe viene sconfitto dal capo dei motociclisti

**L**e conversioni di giochi arcade sembrano migliorare costantemente e questa è quasi perfetta. All'inizio è abbastanza difficile impadronirsi dell'insolito sistema di comando "joystick e tastiera", ma quando ci riuscite ce n'è abbastanza da farvi scaldare e dar pugni per ore e ore. I nemici che incontrerete sono diversi e ben graduati nelle difficoltà in modo che ogni livello rappresenti veramente una progressione rispetto al precedente. Questo è un altro picchio duro che mi ha dato molte soddisfazioni: forse dovrai farvi visitare! Fatti sotto Gryzor.



**S**ono stupito da quanto assomigli alla versione arcade. Lo schermo dei titoli e la musica sono virtualmente identici all'originale e anche l'azione di gioco è molto simile. Ciò che mi è piaciuto di più di Renegade è che il nemico attacca sempre in gruppo e non singolarmente. Nei livelli superiori l'azione si fa veramente frenetica specialmente quando i teppisti coi rasoi circondano il nostro eroe e iniziano a vibrare colpi. Per salvare la ragazza bisogna perseverare, ma anche dopo aver superato tutti i livelli è ancora divertente rifarsi una partita.



**S**e ne avete abbastanza di spara-e-fuggi e di giochi destrezza e desiderate sfogare le vostre frustrazioni in modo più aggressivo, date un'occhiata a Renegade. Gli elementi della versione arcade sono fedelmente riprodotti e l'animazione è stupenda. Comandare il personaggio principale è abbastanza complicato, ma almeno l'immagine non ha calato le braccia facendolo muovere unicamente col joystick. Renegade è pieno d'azione e dovrebbe assicurare una buona dose di pugni e calci a tutti gli appassionati del genere.

Poi è la volta dello squallido quartiere a luci rosse. Agli ordini di Big Bertha delle donne fatali che brandiscono fruste si danno da fare per impedire a Wayne di raggiungere la sua destinazione. La penultima scena si svolge nel cortile del magazzino dove dei maniaci armati di rasoi cercano di sfregiare Wayne: un solo tocco è sufficiente per uccidere il coraggioso newyorkese. L'ultimo duello si svolge all'interno del magazzino. Ritornano i teppisti col rasoio e il capo questa volta è armato di pistola. Se Wayne riesce a disfarsene può entrare nella stanza dove Lucy è tenuta prigioniera e... il vero amore trionferà!

## PRESENTAZIONE 78%

Ben rifinito come la versione arcade ma manca di opzioni.

## GRAFICA 83%

Sprite superbamente animati e fondali decenti.

## SONORO 74%

Motivo ascoltabile e buoni effetti sonori.

## APPETIBILITÀ 92%

Il sistema di comando è abbastanza semplice e il combattimento accalappa fin dal primo istante.

## LONGEVITÀ 83%

Sui livelli di azione impegnativa che restano divertenti anche dopo averli superati tutti.

## GLOBALE 90%

Una interessante nasa per le strade di New York.

## SOLOMON'S KEY

US Gold, nastro L. 19.000, disco L. 25.000/39.000,  
Atari physics, per C64, Spectrum, Atari ST, Amiga, Commodore 64.

Nelle profondità remote della miniera di Re Salomone giace un'immensa fortuna: ed è di chi la prende. Ma prima di improvvisarvi cacciatori di tesori e precipitarvi a fare le valigie sappiate che il bottino è sorvegliato da un esercito di creature ostili. Questo non vi scoraggia? Allora fatevi un giro nella miniera...

La miniera di Salomone è composta di 20 schermi, ognuno pieno di mattoni che l'eroe usa come punto



Che strano miscuglio. E' una specie di Boulderdash al contrario con sfumature da gioco di piattaforma. Beh! qualunque cosa sia è certamente attraente. La grafica e il sonoro non sono particolarmente travolgenti ma si gioca bene e questo è quello che conta veramente. I primi schermi sono decisamente facili ma più avanti le cose si fanno complicate e alcuni ostacoli sono diabolici da superare. Avrei molto apprezzato la possibilità di scegliere il livello in modo da non rifare lo stesso schermo migliaia di volte ma questo è solo un piccolo neo: Solomon's Key è stupendo e vi raccomando vivamente di dargli un occhio.

di appoggio per correre e saltare. Prima di tutto bisogna trovare la chiave che apre la porta di uscita. Alle volte la chiave è nascosta in un luogo apparentemente inaccessibile e l'unico modo per prenderla è aprirsi una via. Puntando il joystick a destra e a sinistra e premendo il pulsante di fuoco appare un mattone su cui l'eroe può saltare. Se eseguite questa azione quando c'è già un mattone questi scompaiono. Oltre alla chiave ci sono anche dei

tesori disseminati qui e là che, passandogli sopra, elargiscono molti punti bonus. Alle volte rompendo un mattone appare un tesoro che incrementa ulteriormente il punteggio. Ogni schermo è popolato di guardie aliene il cui tocco è fatale per una delle cinque vite dell'eroe. Alcuni seguono uno schema prefinito e sono facilmente eliminabili, altri sono più intelligenti e corrono di seguito lo sfortunato avventuriero. Questi può difendersi solo quando ha raccolto un bacello decorato con una fiamma: quando lo tocca il nostro eroe ha la possibilità di lanciare una bomba mortale. Questa sfera mortale vela per lo schermo trasformando ogni guardia che tocca in tesori che possono, se raccolti, trasformarsi in punti.

Si gioca contro il tempo e se non si riesce a lasciare uno schermo prima che il tempo scada si perde una vita. Se si passa invece attraverso la porta di uscita il tempo ri-

Una delle stanze da superare durante la ricerca dei favolosi tesori di Re Salomone.



Gli schermi apparentemente semplici nascondono la insidiosa natura dei tranelli di Solomon's Key.

tesori disseminati qui e là che, passandogli sopra, elargiscono molti punti bonus. Alle volte rompendo un mattone appare un tesoro che incrementa ulteriormente il punteggio.

Ogni schermo è popolato di guardie aliene il cui tocco è fatale per una delle cinque vite dell'eroe. Alcuni seguono uno schema prefinito e sono facilmente eliminabili, altri sono più intelligenti e corrono di seguito lo sfortunato avventuriero. Questi può difendersi solo quando ha raccolto un bacello decorato con una fiamma: quando lo tocca il nostro eroe ha la possibilità di lanciare una bomba mortale. Questa sfera mortale vela per lo schermo trasformando ogni guardia che tocca in tesori che possono, se raccolti, trasformarsi in punti.

Si gioca contro il tempo e se non si riesce a lasciare uno schermo prima che il tempo scada si perde una vita. Se si passa invece attraverso la porta di uscita il tempo ri-

masto viene convertito in punti bonus e la ricerca continua nello schermo successivo dove vi sono ancora più tesori!



Solomon's Key andrebbe definito un gioco di piattaforma ma il modo per "aprirsi" una via, creando e distruggendo mattoni, è un po' insolito. Il gioco è ben presentato, il gioco bene e come molti giochi a enigmi è estremamente affascinante! L'unico appunto è che ogni partita inizia con lo stesso schermo e ciò può annoiare il giocatore occasionale. La Probe non fa sempre centro con le conversioni ma Solomon's Key è decisamente una delle loro cose migliori: provatelo.

prova! una via, creando e distruggendo mattoni, è un po' insolito. Il gioco è ben presentato, il gioco bene e come molti giochi a enigmi è estremamente affascinante! L'unico appunto è che ogni partita inizia con lo stesso schermo e ciò può annoiare il giocatore occasionale. La Probe non fa sempre centro con le conversioni ma Solomon's Key è decisamente una delle loro cose migliori: provatelo.



Dopo aver giocato, un paio di mesi fa, al gioco arcade ho atteso con trepidazione che uscisse la conversione della US Gold. Ora l'attesa è finita e sono felice di vedere che ha mantenuto quasi invariati il fascino e la giocabilità dell'originale.

A prima vista Solomon's Key assomiglia a qualunque altro gioco di raccolta e risalita ma sotto l'apparenza c'è un irresistibile e sottile gioco di logica e di riflessi. Molti dei suoi pregi non sono immediatamente visibili: e da ciò viene la gioia più grande. E' stupendo scoprire un nuovo modo di completare uno schermo o trovare un bonus nascosto. Quelli a cui piacciono i giochi che mettono alla prova il cervello oltre che l'abilità devono decisamente provarlo.



## PRESENTAZIONE 67%

Manca di opzioni e di funzione di restart ma per il resto è abbastanza buona.

## GRAFICA 73%

I piccoli sprite e i fondali piatti fanno il loro lavoro.

## SONORO 61%

Un motivetto ripetitivo, ma adeguato, risuona per tutto il gioco.

## APPETIBILITA' 90%

L'azione di gioco è semplice ma attraente.

## LONGEVITA' 79%

20 schermi riescono a mantenere viva l'attenzione di qualunque fanatico dei giochi di piattaforma.

## GLOBALE 86%

Una variazione originale, soddisfacente e attraente sul tema dei giochi di piattaforma.

**"Gioco  
Caldo"**

**TEST**

# INTERNATIONAL KARATE +

System 3, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera. Per C64.

\*Un gioco per professionisti: un arsenale di nuove mosse in questo spettacolare picchia-duro della System 3

Dopo circa un anno e mezzo dall'uscita dell'originale è arrivato il seguito dell'apprezzatissimo International Karate. Chiamato, con molta fantasia, International Karate + anche questo gioco è per uno o due giocatori ma questa volta c'è una serie di nuove mosse, un rifacimento della colonna sonora di Rob Hubbard e una nuova struttura di gioco.

Premendo il pulsante di fuoco appaiono tre karateka: uno è controllato dal giocatore e gli altri due dal computer. I tre cominciano subito a menar colpi e destra e manca: ciascun combattente cerca di mettere al tappeto gli altri due avversari. Il giocatore ha a disposizione 16 mosse diverse, accessibili via joystick e pulsante di fuoco; tra queste: doppio calcio, testata, capriola all'indietro, pugno frontale e calcio alto.

Si vincono punti quando un giocatore mette al tappeto un avversario con un calcio o un pugno: un punto per uno sventato knock out e due per un colpo ben assestato.

Sembra proprio che gli si sia slacciata la cintura nera...

**I**nternational Karate + è destinato a essere un successo! Un sacco di colpi, salti e calci. Vedere tre uomini che se le danno di santa ragione è più soddisfacente che vederne due e la possibilità di essere stessi al tappeto aumenta: ottimo per i violenti. Il movimento del fre è veloce e animato stupendamente e gli effetti sonori da ossa rotte non sono male. Tutto ciò, esoticamente abbinato a pittoreschi fondelli e impegnativi avversari, fanno di questo gioco un ottimo seguito di International Karate.



**S**enza pubblicità, lanci o annunci particolari International Karate + è apparso improvvisamente sul mercato; cosa abbastanza insolita per un prodotto della System 3. Che piacevole sorpresa! IK+ si gioca molto meglio del suo predecessore e sembra anche più fluido. Anche se ha solo un fondale ciò non leva niente al gioco che è assolutamente strabiliante. L'effetto del tramonto sulla superficie increspata del mare è superbo: le foto non gli rendono giustizia. L'inserimento di mosse diverse aiuta a rendere il gioco più appetibile e lo schermo bonus è tremendamente divertente.

L'obiettivo è di fare cinque punti prima degli altri o di fare il massimo punteggio entro il limite di 30 secondi. Se un combattente totalizza cinque punti il tempo rimasto viene convertito in punti-bonus. Il secondo miglior punteggio passa al round successivo e il più basso viene eliminato: 'game over'.



per il giocatore più scarso. Se nessuno totalizza cinque punti, passano di livello i due punteggi più alti.

L'azione inizia al livello di cintura bianca e poi progredisce a cintura gialla, verde, viola e infine nera. Ogni livello è progressivamente più difficile e a livello di cintura nera ci vogliono riflessi molto rapidi.



per sopravvivere. Ogni tre livelli c'è la possibilità di incrementare il punteggio con uno schermo bonus. Il combattente appare al centro dello schermo, armato di uno scudo col quale deve respingere delle palle che rimbalzano da entrambi i lati. Per ogni palla respinta si guadagnano cento punti e la velocità aumenta fino a quando una palla riesce a mettere al tappeto il combattente, dopo si affronta il livello successivo.

Durante il combattimento si possono modificare alcuni aspetti dell'azione: premendo i tasti numerici dall'uno al cinque si aumenta o diminuisce la velocità e si cambiano i fondelli. Premendo RUN/STOP si mette in pausa il gioco e un sosia del Five Star vi slida a una piccola danza sincronizzata.

C'è anche un modo per far cascare i pantaloni al combattente: ma non vi diamo come!







JOYSTICK

# A TUTTO SMANETTAMENTO

Natale è alle porte. Quale miglior momento per convincere un parente vicino o lontano a regalarvi un joystick? Se siete il tipo di giocatore che crediamo, il vostro joystick, dopo mesi e mesi di smanettamenti furiosi, sarà ormai consunto e logoro.

Ovviamente nessun vostro parente, vicino o lontano, avrà idea di che joystick farvi trovare sotto l'albero, ma c'è ancora qualche settimana

di tempo per indottrinarlo come si deve. Fate quindi la vostra scelta tra i joystick qui presentati, tenendo conto che il giudizio globale dato a ciascun joystick (a partire da un massimo del 100 per cento) è basato sulle seguenti caratteristiche: risposta del joystick e del pulsante, robustezza, ergonomia (quanto è comodo da tenere in mano e usare) e rapporto prezzo/qualità.

## THE ARCADE

Prezzo: L. 44.000

Grazie alla sua forma pseudo triangolare l'Arcade è comodo da tenere in mano. Lo stilo ha un "gioco" non molto lungo ma è abbastanza robusto da garantire una buona resistenza all'usura.

All'inizio è un po' duro, ma col tempo diventa morbido e sensibile. Tre gommini sotto la base del joystick garantiscono una buona stabilità nel caso lo si usi appoggiato ad un piano. Dopo la pressione il pulsante salta su come una molla consentendo una facile esecuzione del fuoco rapido.

Un po' caro, ma vale il suo prezzo.

Globale 91%



## PROF COMPETITION 9000

Prezzo: L. 39.000

Come il precedente, è un joystick robusto e affidabile con una buona risposta fin dalla prima partita. I quattro gommini alla base garantiscono la stessa stabilità offerta dall'Arcade. Il "gioco" dello stilo è un po' più lungo di quello dell'Arcade ma richiede meno "forza". I due grossi pulsanti hanno una eccellente risposta e consentono di usarlo sia con la mano destra che con la sinistra. In definitiva, un joystick eccellente che supererà numerose sessioni di gioco ed è proprio la sua qualità che giustifica il prezzo apparentemente eccessivo.

Globale 93%

## PROF COMPETITION 9000 DELUXE

Prezzo: L. 59.000

Vale tutto quello detto sul Prof Competition 9000 con qualche aggiunta e cioè l'autofuoco regolabile e quattro ventose alla base del joystick, invece di quattro gemmini, che garantiscono un'ottima stabilità nel caso lo si utilizzi appoggiato ad un piano. Il prezzo è però troppo alto: 20.000 lire per quattro ventose e l'autofuoco? Sembra esagerato.

Globale 94%



## QUICKSHOT I

Prezzo: L. 15.000

I Quickshot I e II sono due tra i più diffusi joystick in commercio, soprattutto per il loro rapporto prezzo/qualità. Il Quickshot I ha un gioco lunghissimo e bisogna smantellarlo furiosamente per spostarlo da un punto all'altro, il che alla lunga provoca una notevole usura, tanto che sembra che si rompa. I due pulsanti, in cima all'impugnatura a stilo e alla base del joystick, non sono molto sensibili e per avere fuoco rapido bisogna proprio pigliare come dei pazzi. Sarà anche economico, ma forse è troppo delicato e insensibile.

Globale 53%



## QUICKSHOT II

Prezzo: variabile a seconda del rivenditore

Il Quickshot II è, diciamo, il seguito del Quickshot I. La presa dell'impugnatura è più sicura, i pulsanti sono più reattivi e c'è anche la capacità di autofuoco.

Quattro ventose sotto la base del joystick mantengono stabile il joystick durante l'uso. L'impugnatura dello stilo consente una comoda presa e il pulsante di fuoco sull'impugnatura permette di usare sia il pollice che l'indice, di entrambe le mani, per sparare. Purtroppo i gemiti e gli scricchiolii che emette quando si gioca ricordano troppo il Quickshot I e la sua eccessiva delicatezza.

Per quelli con il tocco delicato è anche un buon affare, ma se smantellate alla disperata, rischiate di romperlo in fretta.

Globale 62%



## SUPER PRO 5000

Prezzo: L. 40/42.000

L'aspetto elegante e la combinazione di colori non vi tragga in inganno. Questo joystick è tanto bello da vedere quanto da usare. All'inizio sembra un po' 'allentato', ma non ci vuole molto ad abituarci. Grazie al netto 'click' dei microinterruttori si ha la certezza del comando direzionale avvenuto e il gioco dello stilo, di lunghezza normale, garantisce precisione e rapidità di esecuzione. Il commutatore di autofuoco è posizionato lateralmente, per cui non si rischia di disattivarlo inavvertitamente. La robustezza e la resistenza a qualsiasi tipo di usura lo rendono uno dei joystick più meritevoli della vostra attenzione anche se il prezzo è un po' caro.

Globale 96%



## SPEEDKING

Prezzo: L. 29.000

Il suo disegno anatomico, modellato sulla forma della mano, consente un'impugnatura sicura e riposante (a meno di non avere mani un po' piccole). Il pulsante è sensibile e 'a molla' e risponde perfettamente ai comandi, mentre il gioco dello stilo è più lungo di quello del Competition Pro, ma richiede meno forza.

Ha qualche difetto: non si può tenerlo appoggiato su un piano, per la base curva dell'impugnatura e il disegno anatomico modellato su una mano destra lo rende impraticabile per i mancini. In offerta natalizia viene fornito, gratuitamente, il gioco Thing Bounces Back in versione su unica cassetta per C64, 2x Spectrum, Msx, Atari e Amstrad (acquistandolo in versione offerta natalizia il giudizio globale diventa del 99%, se non del 100%).

Globale 96%



## JOYPLATE

Prezzo: L. 8000

Al posto del solito stilo, il Joyplate utilizza un pulsante 'fluttuante', in un certo modo simile nel funzionamento al vecchio comando a disco della console Intellivision. Bisogna fare molta pratica per guidarlo nella direzione voluta. In giochi in cui non vi sono da fare movimenti troppo bruschi - tipo i giochi di piattaforme - funziona benissimo, ma in quei giochi in cui ci vogliono movimenti rapidi, precisi e, soprattutto, diagonali si rivela poco pratico. I due pulsanti di fuoco non sono indipendenti, cioè si possono premere alternativamente per ottenere l'effetto di fuoco rapido e in questo caso due dita sono meglio di una. In definitiva un comando 'alternativo' non eccezionale, ma robusto e con un buon rapporto prezzo/qualità.

Globale 86%



### M1-GUN

Prezzo: L. 29.000

L'M1-Gun sembra il calcio di una pistola e lo si impugna come tale: la presa è quindi comoda e sicura. Lo stilo ha un gioco un po' lungo e non richiede molta forza: la risposta è però immediata e precisa. Il pulsante di fuoco è al posto del 'cane' invece che a quello del grilletto (ricordate?), trattasi di joystick a forma di pistola: una scelta indubbiamente riuscita perché consente di tenere con presa sicura il joystick e contemporaneamente di sparare in piena libertà, senza che un'azione intralci l'altra. Purtroppo la robustezza non sembra essere un pregio dell'M1-Gun: durante le prove il pulsante di fuoco si è infatti rotto. Se avete la mano leggera è un ottimo joystick, altrimenti lasciatelo perdere. Peccato però, perché il voto sarebbe stato molto ma molto più alto.

Globale 75%



### TERMINATOR

Prezzo: L. 44.000

La prima cosa che si nota di questo joystick (o forse joy-bomb?) è la forma, originale e a prima vista simpatica. Appena lo provate però, vi dimenticate di come sia fatto e imprecate contro chi l'ha disegnato pensando troppo all'aspetto e poco alla praticità. La presa è buona, ma la 'linguetta' di sparo è posta in posizione tale che viene inevitabilmente premuta anche quando non si deve o si vuole. Lo stilo ha un gioco breve e richiede pochissima forza: sarebbe ottimo se non fosse per la scadente risposta direzionale. L'impressione è di estrema robustezza, ma il fatto che possa durare a lungo non basta a fargli meritare un giudizio lusinghiero.

Globale 52%

### SUPER CONTROLLER

Prezzo: L. 17.000

La forma strana, a cuneo sottile, lo fa apparire a prima vista tutto tranne che un joystick. Lo stilo è corto e a forma di fungo e il pomello offre una buona presa. I pulsanti sono spostabili per adattarsi meglio alla mano del giocatore. Benché un po' duro all'inizio, una volta 'rodato' lo stilo risponde perfettamente ai comandi grazie al gioco molto corto. La ridotta larghezza della base consente un'impugnatura comoda e sicura.

I comandi posti lateralmente rendono difficile l'utilizzarlo appoggiato su un piano, ma il prezzo ben al di sotto della media lo rende un joystick molto interessante per il suo ottimo rapporto prezzo/qualità.

Globale 84%





TEST

**"Gioco"  
"Caldo"**

# SUMMER EVENTS

Anco, cassetta L. 18000, joystick. Per C16/Plus4.

• Una simulazione sportiva che esalta le capacità del C16

Il periodo non è certo il più indicato per l'uscita di questo Summer Events. Ma se Winter Events era stato presentato in estate, l'uscita del secondo gioco della serie sportiva per il C16 della Anco non poteva che cadere in autunno.

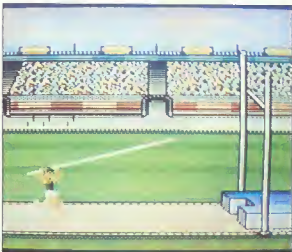
Summer Events ricalca perfettamente lo stile della Epyx con cerimonia iniziale e finale, record con possibilità di memorizzarli su cassetta, inni nazionali e possibilità di giocare fino a 4 persone. Salto con l'asta, sollevamento pesi, tuffi, farfalla, ciclismo, giavellotto e tiro al piattello sono le classiche e poco originali discipline di Summer Events; poco originali nel senso che hanno già fatto la loro comparsa nei giochi della linea Games della Epyx.

Una volta caricato il gioco un classico menu permette di selezionare il numero dei giocatori, e decidere se competere in tutti gli eventi, solo in alcune discipline oppure se limitarsi a un sano allenamento.

Tutte le discipline utilizzano la classica tecnica dello smantellamento della leva del joystick oppure di un tempestivo intervento sul joystick. Nel nuoto per esempio bisogna muovere il joystick a destra e sinistra velocemente e quindi in alto per respirare.

Nel salto con l'asta invece è importante muovere al momento giusto la leva per puntare l'asta al termine della rincorsa e quindi lasciarla per superare

L'ottimo livello raggiunto con Winter Events è confermato da questi Eventi Estivi. La grafica è ottima (molto bella l'animazione nel nuoto) e le prove sufficientemente impegnative. Le limitazioni del C16 non impressionano i programmatori dell'Anco che sono riusciti a strabiliare nuovamente i possessori del piccolo Commodore.



Un gioco sportivo di questa qualità, per il C16 sinceramente, non lo avevo ancora visto. Veramente splendido e stupefacente quello che riesce a fare l'equipe della Anco, tanto da farmi prendere che la maggior parte dei giochi visti finora siano stati programmati con una mano sola. Obbligatorio, assolutamente da non perdere!

l'asticella posta all'altezza voluta. Nel giavellotto la rincorsa è determinata dal movimento del joystick, mentre premendo il pulsante di sparo si stabilisce l'inclinazione del lancio. Il ciclismo è praticamente identico a quello di Summer Games dove bisogna ruotare della leva del joystick in base alle indicazioni di una freccia sullo schermo. Nel tiro al piattello, tutti e sollevamento pesi tutto si svolge nel modo più classico e logico.

Al termine di ogni disciplina avviene la premiazione con tanto di podio e il computer suona l'inno nazionale dell'atleta vincitore. L'ultima finezza viene dalla cerimonia di chiusura diligentemente inclusa nel programma dai programmatori dell'Anco.

Summer Events è disponibile su cassetta anche se è in preparazione una versione su disco.

**PRESENTAZIONE 81%**

Il caricamento è veloce e non dà alcun problema.

**GRAFICA 80%**

Stupenda sotto ogni punto di vista, dall'animazione agli sfondi.

**SONORO 80%**

Gli inni nazionali non sono perfetti ma creano una certa suggestione.

**APPETIBILITÀ 92%**

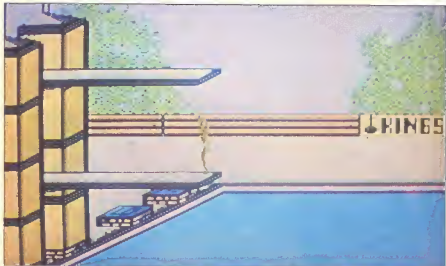
Sfido appassionanti con gli amici al limite delle prestazioni mondiali.

**LONGEVITÀ 89%**

...anche se il limite "umano" è facile da raggiungere e difficile da superare.

**GLOBALE 92%**

Grafica e giocabilità a livello dei migliori giochi. Da non perdere per i little commodoriani.





# IRONICO DESTINO?

Steve Jarrat, che riconoscerebbe un piedipiatti privato al primo colpo d'occhio, pondera sulla natura del fatalismo.

## ACCOLADE'S COMICS

US Gold Accolade, disco L. 25.000, per C64.

**S**e siete uno di quegli sfortunati che non posseggono un disk drive allora potete anche voltar pagina. Accolade's Comics infatti occupa sei facciate di dischetto e sebbene l'Accolade e la US Gold stiano lavorando a una versione su cassetta che funzioni... non state ad aspettare col fiato sospeso!

La storia segue le avventure di un tipico detective da fumetto di nome Steve Keene, spia privata... e furbo di tre cotte.

Dopo una strabiliante sequenza introduttiva, la storia inizia con la visita di Keene alla sua base segreta che si nasconde nel retrobottega di un negozio di animali. Qui c'è la prima opportunità di allentare il percorso del gioco con un'opzione che cambia il dialogo del capo di Keene. A seconda di quale

frase si sceglie, la storia si svilupperà in uno dei due scenari principali: il salvataggio dello scomparso professore Zoron Farad o il misterioso caso della riproduzione degli idranti!

Il destino di Keene è controllato fino ad un certo punto dal giocatore stesso. In certi momenti del gioco, il giocatore seleziona il dialogo di Keene (che appare dentro la tipiche nuvolette dei fumetti) o sceglie una serie di azioni indicate da una freccia. La storia varia leggermente a seconda delle scelte fatte ma in verità il destino di Keene è già segnato: in definitiva, la trama segue un percorso predefinito.

Ogni pannello della storia viene caricato dal disco e mostra la situazione in cui si trova Keene in quel momento. Quasi ogni pannel-

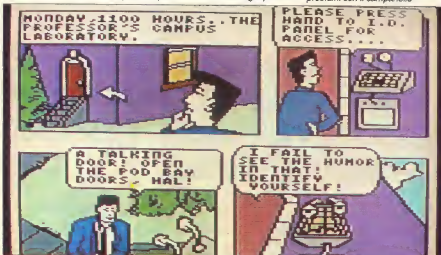


La nuvoletta nera mostra i dialoghi disponibili

lo è accompagnato da una animazione, a volte discreta e altre volte superba. Altrettanto brillante è la qualità della grafica, soprattutto se si considerano le limitazioni dello schermo e il fatto che ogni pannello occupa al massimo un quarto dell'area disponibile.

Dopo aver visto un pannello, pre-

*Sembra che Steve Keene abbia problemi con il campanello*



Una delle impegnative sequenze arcade di Accolade's Comics



mendo il pulsante si richiama quello successivo. Il nuovo entra in dissolvenza utilizzando ingegnosi effetti e una volta che lo schermo è pieno la pagina sparisce con una bella animazione.

Ogni volta che Keene si trova in pericolo, deve affrontare una delle otto sequenze arcade che appaiono inaspettatamente durante il gioco. Finalmente Keene passa sotto il diretto controllo del giocatore e di solito è necessario un certo grado di abilità per guidarlo attraverso tutto ciò che i cattivi hanno preparato per lui. Se non riuscite a completare una sequenza arcade perdetevi una delle cinque vite di Keene. Keene può perdere una delle sue incarnazioni anche durante lo sviluppo della trama: scegliendo certi percorsi si può condurre Steve in situazioni da cui non è facile tornare indietro! Dopo il suo decesso apparirà il numero delle vite rimaste e la storia riprenderà da un pannello precedente in modo che il giocatore possa scegliere un'altra strada. Il gioco finisce quando si perdono tutte e cinque le vite bisogna ricominciare da capo.

In ogni momento (tranne che nelle sequenze arcade) si può salvare il gioco sul disco programma e al completamento di un caso verrà registrato ogni punteggio degno di nota. A causa delle poche variazioni tra una partita e l'altra, una volta risolto il caso non si ha più motivo di rigiocare quel particolare scenario. Non c'è sufficiente azione da invogliare a fare una partitina veloce e non è sicuramente un'attività interattiva. Non è comunque colpa dei programmatori se avessero incluso altre storie mantenendo lo stile grafico del gioco, avrebbero utilizzato decine di dischi invece di tre. Accolade's Comics è uno di quei giochi che le prime volte risulta eccezionale ma, una volta giocati, l'interesse svanisce in fretta. Peccato, perché è realizzato benissimo, è rifinito con cura ed è veramente spiritoso.



# L'AFFAIRE

Infogrames, disco L. 39.000 joystick/tastiera.  
Per MSX2, Atari ST, Amiga.

La software house francese Infogrames è diventata famosa con una serie di adventure originali, storie interattive e spara-e-fuggi come *Prohibition* e *Tnt*. Ma il loro pezzo forte è stato sempre il genere *noir* e poliziesco. Un filone che ci ha regalato dei piccoli capolavori come *Vera Cruz* e *Murder on the Atlantic* a cui va aggiunto *L'Affaire*, un detective adventure realizzato MSX 2 e prossimamente disponibile per altri sistemi. Esiste anche la versione in italiano (con molti errori ortografici) ed è inclusa nel catalogo giochi della Philips.

*L'Affaire* è controllata via joystick ed è stata concepita come un'adventure cinematografica e per la maggior parte del gioco l'atmosfera da film è assicurata dall'eccellente grafica e dall'ottima musica di accompagnamento. Come in tutti i film comunque ci sono alti e bassi.

La storia vede come protagonista principale Raymond Pardon, un giovanotto appena uscito di prigione dopo aver scontato una condanna di sei anni per un crimine che non ha mai commesso.

Ovviamente Raymond non è molto felice per aver perso i migliori anni della sua vita e in prigione ha meditato la sua vendetta: scoprire chi lo aveva incastrato. Come se non bastasse oltre all'inganno ecco anche la beffa: due giorni prima di essere arrestato Raymond si innamorò di una ragazza che in seguito lo abbandonò accusandolo di essere un criminale.

La vendetta anima il nostro eroe e troverà soddisfazione solo quando scoprirà l'identità del vero responsabile di questo inganno giudiziario.

Al processo furono tre i testimoni ad accusarlo, tre persone provenienti da tre nazioni europee che Raymond riuscì a vedere per pochi secondi. La sua indagine inizia proprio dalla ricerca di questi personaggi.

Per risolvere il mistero deve visitare sette città europee, intervistare varie persone, perlustrare vari e raccogliere e analizzare oggetti e indizi. Tutte queste azioni sono eseguite muovendo un cursore at-

traverso lo schermo e quindi selezionando varie icone e riquadri. Una larga finestra al centro dello schermo rappresenta una vista generale della corrente locazione; muovendo il cursore è possibile ingrandire su una piccola finestrella tutti i dettagli dello scenario. Con

questa indagine da schermo si trovano numerosi oggetti e si possono interrogare numerose persone. Nella parte destra dello schermo avete un'altra finestra contenente la mappa dell'Europa, l'inventario degli oggetti raccolti oppure l'identità che sta assumendo Raymond. Il nostro eroe infatti può trasformarsi in vari personaggi e dimostrare una certa furberia; alcuni personaggi per esempio offrono informazioni e aiuti solo in cambio di denaro. La identità a sua

disposizione sono quella originale di Raymond Pardon, di un malvivente, capobanda e giornalista. Per cambiare identità o viaggiare attraverso le varie città bisogna selezionare le icone corrispondenti mentre per intervistare i personaggi bisogna selezionare le loro sagome dallo schermo principale e quindi affrontare la conversazione con lo scrolling del testo. Una volta che Raymond è arrivato in una città può muoversi attraverso vari posti selezionando le corrispondenti icone sotto la finestra principale. In questo modo potrà visitare strani luoghi e incontrare personaggi molto particolari alla ricerca delle informazioni. Se questo film elettronico dovesse avere il visto dalla censura sarebbe sicuramente vietato ai minori.



Un'altra produzione in stile Infogrames. Una storia un po' piccante di

un personaggio alla ricerca del riscatto e della giustizia. Quella della traduzione è una buona iniziativa, peccato che sia molto approssimativa. La grafica sfrutta a fondo le capacità tecniche dell'MSX 2. La Infogrames ha assicurato che la versione per ST di prossima realizzazione sarà identica all'originale mentre è in studio la possibile produzione della versione per Amiga.

## PRESENTAZIONE 65%

Una piacevole confezione. Istruzioni insufficienti scritte in un italiano sgrammaticato.

## GRAFICA 92%

Una serie di schermi cartoline di pregevole fattura con abbondanza di immagini digitalizzate.

## SONORO 79%

Colonna sonora continua di pregevole fattura.

## APPETIBILITÀ 91%

Il sistema di comando è molto facile da utilizzare anche se lo scrolling dei messaggi di testo è troppo lento.

## LONGEVITÀ 85%

L'intrigo è appassionante anche se le azioni e il testo troppo ripetitivi.

## GLOBALE 80%

La Infogrames è una garanzia di classe e raffinatezza. *L'Affaire* ha una grafica spettacolare e una storia appassionante.



# CAMBIAR VITA

Se siete stuafi di far saltare in aria schiere di alieni o se vi siete consumati i polpastrelli a furia di digitare comandi avventurosi sulla tastiera potete provare un altro genere di giochi per computer: gli oscuri Giochi di Ruolo! E' un genere derivato da giochi da tavolo come il famoso Dungeons & Dragons. Di solito il giocatore crea un proprio personaggio e entra in un ambiente simulato dove deve accrescere (o decrescere) le caratteristiche vitali del suo alter ego. Queste "caratteristiche" normalmente consistono in: forza, carisma, saggezza, abilità, 'hit points' o immunità (cioè l'inclinazione a subire ferite) e fortuna, e si alterano, a seconda di come ci si rapporta con le situazioni e i personaggi del gioco, in meglio o peggio.

## MOEBIUS

Microprose/Origin, disco L. 39.000, per C64.

La terra di Khantun è una landa desolata. Fin dal triste giorno in cui Kaimen rubò la Sfera dell'Armonia Celeste le forze della dissoluzione regnarono incontrastate. Piogge e siccità improvvisamente tormentano la terra, forse per reazione naturale alla presenza della Sfera nei piani materiali di Terra, Acqua, Aria e Fuoco.

C'è però un eroe che può porre fine a questi giorni cupi e restaurare la pace e la tranquillità... voi! Sotto la guida di Moebius il Monaco, il personaggio del giocatore viaggerà fino al piano del Fuoco per snidare e al fine distruggere Kaimen. Prima di affrontare la missione c'è un'opzione che consente di creare, distruggere o esaminare un personaggio. In ogni momento ci sono 7 avventurieri tra cui scegliere il personaggio da guidare.

C'è anche un'opzione per selezionare il modo addestramento che consente a un personaggio appena creato di accrescere le proprie energie e abilità. La prima parte dell'addestramento è un duello, a mani nude o con la spada, con una guardia di palazzo o un assassino. Ci sono 12 mosse, e a cui si accede via tastiera, che includono una serie di calci e pugni e di mos-

se per schivare i colpi. Le regole dell'incontro sono semplici: lo sconfitto è colui che perde per primo tutta la sua energia fisica.

La seconda parte dell'addestramento è la divinazione. Questa consiste nel mantenere dentro i confini di un quadrato per un tempo dato uno spirito, comandandolo con dei tasti predefiniti. Il risultato di questo esercizio spirituale definisce la vostra energia mentale iniziale. L'addestramento è di cruciale importanza in quanto solo portandolo a termine con successo si procede nella ricerca della Sfera.

I piani materiali che il personaggio deve attraversare sono, nell'ordine: Terra, Acqua, Aria e Fuoco. Il personaggio è rappresentato come un mezzo busto in stile Ninja i cui movimenti sono comandati da dei tasti predefiniti. Degli oggetti, tra cui acqua, alberi, rocce e vegetazione, ostacolano la marcia e possono essere superati solo se si possiede l'arma giusta. Per esempio: la spada apre un varco nella vegetazione e il martello spacca le rocce. Anche gli animali, buoni o cattivi che siano, rappresentano ostacoli da superare. In qualunque momento del gioco

premando il tasto F1 si interrompe l'azione e si può andare al menù delle azioni. Questo consente al personaggio di portare a termine una determinata azione quale: esaminare, comunicare, fare magie, prendere, lasciare o ricominciare il gioco. Comunicare con gli indigeni è possibile solo se il personaggio non ha niente in mano altrimenti questi si spaventeranno e chiameranno una guardia. Quando il personaggio sconfigge un avversario entra in possesso di ogni sua arma. Quando un avversario

muore lascia cadere anche altri oggetti che il personaggio può decidere se raccogliere o no.

Per trovare e sconfiggere i nemici è essenziale impadronirsi dell'arte magica e lungo la strada verso la Sfera acquisite sempre più esperienza in questa difficile arte. Quando il personaggio ha portato a termine un'impresa appare Moebius che lancia parole di incoraggiamento che accrescono la forza psichica e fisica del personaggio; l'appoggio del Monaco è essenziale per sconfiggere Kaimen.

### PRESENTAZIONE 61%

Confezione discreta e esaurienti opzioni, ma il tempo di accesso al disco è veramente lento.

### GRAFICA 44%

Grafica povera e poco fantasiosa.

### ATMOSFERA 52%

Il libretto di istruzioni crea una magnifica atmosfera ma l'azione di gioco non mantiene le aspettative.

### LONGEVITA' 46%

Quel poco che c'è è subito rovinato dalla lentezza di accesso al disco.

### GLOBALE 48%

Un gioco caro che purtroppo non sviluppa appieno le sue potenzialità.

Se giudicassimo *Moebius* dalla confezione e dallo scenario faremmo salti di gioia. La storia sembra abbastanza emozionante, c'è dell'azione in stile arcade e, per di più, in omaggio c'è una fascia orientale da indossare mentre si gioca. Ma il gioco ha molti difetti. L'accesso al disco incredibilmente lento ha messo a dura prova la mia pazienza fin dall'inizio rovinando ogni possibile suspense. Le sequenze arcade sono inutili e incredibilmente povere e gli avversari si battono con facilità: avremmo preferito qualcosa di più difficile, qualcosa che facesse spremere le meningi. E' un peccato che *Moebius* sia così scadente perché qualche idea potenzialmente buona c'è.

JR



La prima cosa che ho notato di *Moebius* è che ci vuole un sacco di tempo perché si carichino dal disco i vari pezzi del gioco. Non sarebbe un problema se fosse bello... ma non lo è. Le scene di combattimento sono a scatti, lente e molto facili da imparare: molti degli avversari si possono uccidere con una sola mossa ripetuta più volte. La rappresentazione in stile Ninja è a dir poco semplicistica e l'ambiente circostante aggiunge poco. Gli effetti sonori e la musica sono abbastanza buoni ma non ripagano certamente della delusione della grafica. Per quanto mi riguarda Kaimen può tenersi la Sfera: recuperarla è fatica sprecata.

NW

# ALTERNATE REALITY: THE DUNGEON

Datasoft, disco L.39.000. Per C64.

In piedi nella camera buia c'è un personaggio che fissa l'unico portale. I ricordi dell'arrivo degli alieni e la sua conseguente cattura gli scorrono nella mente. Perché proprio lui? Cosa vogliono? Sa che il suo destino si nasconde dietro quel portale proibito.

La porta è attraversata da un campo di energia pura e, sopra di essa, c'è un pannello con dei numeri lampeggianti. Appena il personaggio attraversa la porta i numeri smettono di lampeggiare e vengono assegnati i punti di resistenza, forza, saggezza, carisma, intelligenza, abilità e immunità con le quali inizierà la sua ricerca. Sta per iniziare il secondo capitolo della saga di *Alternate Reality*.

Chi è riuscito a finire *Alternate Reality: The City* può caricare direttamente il suo personaggio in questo nuovo scenario: caratteristiche comprese, i nuovi arrivati devono invece creare un personaggio ex novo.

La ricerca si svolge nel sottosuolo della città di Xebec, negli umidi e bui corridoi delle segrete sotterranee. In queste orribili catacombe ci sono molti luoghi interessanti popolati da strane e potenti creature: alcune amichevoli, altre no. I Trolls e i Goblins che abitano i sotterranei della città sono mortali: se il personaggio decide di allearsi con uno dei due, l'altro diventa automaticamente suo nemico giurato. Se il vostro personaggio è però sufficientemente abile può metterli uno contro l'altro.

I viveri necessari per sopravvivere si possono trovare nei mercati o ce li si può procurare con azioni poco meritorie, ad esempio estor-

cendoli agli altri abitanti del sottosuolo. Il personaggio può portare con sé solo un numero limitato di oggetti quindi bisogna decidere con attenzione quali è l'inventario più utile. Per fare qualunque progresso sono necessari cibo, acqua, vestiti e una bussola. Incantesimi, pozioni, "briscole" e strane armi (come gladi e kukri) sono altri oggetti che aiutano a tener in vita il personaggio.

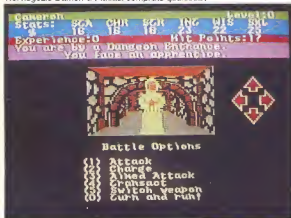
Lo schermo è diviso in tre aree principali. La parte superiore mostra le cifre del personaggio e dà una breve descrizione della locazione in cui si trova. Sotto c'è un'immagine di ciò che il personaggio vede: siano essi i muri delle catacombe che le caverne di cristallo o l'interno di uno dei numerosi palazzi. Mano a mano che il personaggio cammina lo schermo scroll-

la e da qualunque posizione è possibile girarsi in tutte e quattro le direzioni. L'area inferiore mostra l'attuale condizione del personaggio, la quantità di cibo e acqua che ha con sé, un menù di opzioni e qualunque messaggio significativo. Una musica evocativa e appropriati effetti sonori accompagnano il gioco.

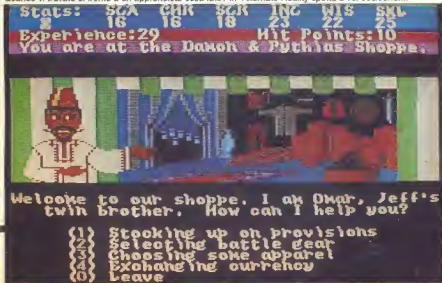
In qualunque momento il giocatore può lanciare incantesimi, usare e prendere oggetti, salvare e caricare il gioco. Alcune azioni possono però essere compiute solo durante gli incontri o l'esplorazione delle catacombe. Se volete ritornare su una decisione presa basta premere il tasto RUN/STOP.

Bisogna superare quattro livelli con l'obiettivo di trovare l'Oracolo della Profezia e di scappare dalle catacombe sotterranee, potendo

Nel negozio Damon & Pithias: comprate qualcosa?



Quando vi trovate di fronte a un apprendista cosa fate? In *Alternate Reality* spetta a voi deciderlo...



quindi affrontare la prossima parte di *Alternate Reality*. Due sono infatti gli obiettivi finali dell'intera serie: tornare sulla Terra o vendicarsi degli attaccanti.

Anche se i miei primi personaggi non sono durati a lungo ho veramente apprezzato il mondo sotterraneo di *Alternate Reality*: in effetti è stato il gioco che mi ha iniziato ai giochi di ruolo per computer. Dopo un po' di pratica (e un po' di fortuna) sono riuscito a costruire un personaggio e spero che un giorno o l'altro riuscirò a scappare. La grafica tridimensionale crea un'atmosfera straordinaria ed è facilissimo farsi prendere dall'azione. Il bello di *Alternate Reality* è che è facilissimo da giocare ma riesce ugualmente ad essere completo. La mappa è molto ampia ed è piena di locazioni da esplorare e di personaggi con cui interagire. Se avete del tempo libero *Alternate Reality* offre un intero mondo da esplorare: provatelo.

JR

Lo schermo dei titoli e la musica sono impressionanti così come la sequenza in cui si crea il personaggio. Andare a zonzo per le catacombe è molto piacevole e ci sono un sacco di cose da fare e un sacco di personaggi da incontrare. È essenziale farsi una mappa e ponderare bene quali cose compiere e quali rubare. Anche gli oggetti presentano dei quesiti: non è sempre lampante a che cosa servano. *Alternate Reality: The Dungeon* ha molti elementi di gioco ben eseguiti e dovrebbe tener impegnati i giocatori di ruolo per secoli. Aspetto con impazienza il prossimo della serie!

NW

## PRESENTAZIONE 89%

Ottima la confezione, le istruzioni e l'impaginazione su schermo. Eccellente lo strumento di creazione del personaggio.

## GRAFICA 92%

Decisamente evocativa e convincente. La tridimensionalità rende ancor più realistica la sensazione di "essere lì".

## ATMOSFERA 89%

Farsi accalappiare da questo convincente mondo alieno è facilissimo.

## LONGEVITA' 86%

C'è moltissimo da vedere e da fare: le prigioni sotterranee dovrebbero incatenare allo schermo per settimane qualunque giocatore di ruolo.

## GLOBALE 85%

Un eccellente gioco di ruolo pieno di spessore, varietà e interazione.



# ENLIGHTENMENT DRUID II

Firebird, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick. Per C64.

**C**ento e tre anni dopo la sua espulsione dalla terra di Belorn, Acamantor il necromante è tornato. Ancora una volta il Druido Hasrinaxx si appresta a combattere il principe nero e così si avvia verso la torre di Acamantor per sconfiggerlo definitivamente il nefasto necromante.

Hasrinaxx parte dal villaggio di Ishmar e deve attraversare nove zone a scorrimento multi-direzionale, più i cinque livelli della torre di Acamantor, per poter considerare terminata la missione.



Ecco qua! La seconda parte della saga del Druido più amato da tutti e dei suoi fedeli animali primordiali. Dopo molti anni di pensione il vecchio mago ritorna e trova il mondo invaso da malvagie creature: e che cosa li fa? Indossa il suo mantello e il suo cappello a punta e ci intrattiene piacevolmente risolvendo il mondo. Per muoversi bene nel gioco ci vuole un po' di pratica, ma poi vi aspetta un divertimento sempre maggiore. Druid II è un seguito molto giocabile di un gioco originale altrettanto giocabile: magico!



Il seguito del famoso Druid ci ha messo un po' ad arrivare ma l'attesa è stata premiata. L'azione di gioco è di fatto la stessa del precedente, ma qui ci sono 25 incantesimi, 15 diversi livelli e una vianga di nuovi avversari da affrontare. Il gioco ha molto spessore e anche quelli che avevano giocato all'originale avranno il loro da fare per scoprire cosa fare al momento giusto. Anche se Druid II appartiene alla lunga lista dei cloni di Gauntlet, è uno dei migliori che avrete la fortuna di giocare: fatele vostro!

Ad ogni passo orde di scagnozzi del malvagio necromante lo attaccano, cercando di impedire al buon Druido di raggiungere il suo obiettivo.

Qui e là per il territorio ci sono 25 incantesimi che vanno raccolti e utilizzati contro i nemici, i quali hanno dei poteri di difesa che rendono la vita difficile al Druido. Alcuni incantesimi sono inefficaci su alcune creature e quindi bisogna capire quali usare contro chi.

Se le cose si mettono male, Hasrinaxx può creare un animale primordiale che lo aiuti nella battaglia.



Un paesaggio a scorrimento, un pannello informativo e pure un druido. Vi sentite illuminati?

glia. Questa goffa e ingombrante creatura è controllata o da un altro giocatore o inserendo con la tastiera dei comandi predefiniti. Egli protegge Hasrinaxx schiacciando ogni attaccante ma per ogni nemico spiacciato perde un po' dei suoi magici poteri. Quando tutti i suoi poteri sono svaniti, la creatura ritorna da dove era venuta.

La maggior parte dello schermo è occupata dalla finestra scorribile che mostra il territorio. Un pannello sottostante mostra l'inventario del Druido, ogni messaggio in arrivo e lo stato e il tipo di animale primordiale attualmente in uso. Una barra verde sotto il pannello principale cresce a mano a mano che la missione progredisce: è un'ottima indicazione delle alterne fortune del Druido. Un'icona dell'energia sulla destra della finestra principale mostra lo stato di Hasrinaxx: diminuisce quando un avversario lo tocca o quando attraversa l'acqua o il fuoco.

Quando il Druido ha perso tutta la sua energia, le sue imprese ven-

gono classificate secondo la quantità di avventura risolta: la categoria più bassa è Aspirante Orco mentre Signore Supremo è il premio per aver annientato Acamantor.



Una serie di paesaggi inospitati da attraversare armati di un arsenale di 25 incantesimi da lanciare ai suoi demoniaci abitanti è certamente la miglior ricetta per un gioco di magia. Il Druido blu incide con morbidezza nel paesaggio scrollando incantesimi anti-demoni contro gli indigeni, come se non ci fosse alcun domani: cosa probabile nel caso Irioni! Acamantor. L'azione è piena di spessore e gli apprendisti Stregoni avranno da fare per un bel po'. Evocate il contante e comperatelo subito!

Non essendo amante dei ragni giganti, Hasrinaxx si fa piccolo piccolo e se la dà a gambe.



## PRESENTAZIONE 67%

Ottima opzione per uno/due giocatori e molte utili informazioni su schermo.

## GRAFICA 84%

Gli sprite sono un po' pallidi ma i fondali sono eccellenti.

## SONORO 76%

Motivetto e effetti sonori evocativi.

## APPETIBILITÀ 83%

Il gioco si frammenta in tanti piccoli giochi ma l'azione è ugualmente piacevole.

## LONGEVITÀ 82%

Un'ampia mappa a scorrimento da esplorare e un'intera esercito di creature strane con cui combattere.

## GLOBALE 85%

Un seguito di Druid divertente e meritavolo.





TEST

## SCARY MONSTERS

Firebird, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera, per C64.

Il campione di football americano Harry Johns e la sua amata Conny sono tenuti prigionieri su un'isola dal Dott. Graves: un chirurgo psichiatrico che deve aver frequentato la stessa facoltà di medicina di Frankenstein. Il caro Dottore ha creato dei mostri orrendi che ora abitano i palazzi dell'isola. Ogni luogo pullula di mummie, fantasmi, lupi mannari,

vampiri, streghe e sosia di Boris Karloff.

L'isola è vista dall'alto e Harry è una piccola microscopica figura. Harry può entrare in qualsiasi palazzo (sia esso castello, edificio o chiesa) semplicemente attraversandone la porta. All'interno, la visione dello schermo è laterale. Durante la perlostrazione dei palazzi Harry incontra i mostri, i quali cercando di infastidirlo. Venendo in contatto con uno di loro, Harry barcolla e perde energia. Può dif-



Per fortuna non capita spesso di vedere giochi così brutti. Unica cosa decente di Scary Monsters è la grafica, per il resto non c'è niente degno di nota. C'ho provato e riprovato ma non mi sono affatto divertito a giocarlo: è assolutamente troppo difficile e frustrante. La sola cosa spaventosa di questo gioco è che qualcuno tiri fuori dei soldi per comprarlo: stategli alla larga.

fendersi lanciando fulmini o utilizzando l'equivalente mostruoso di una smart bomb, grazie alla quale, con un semplice gesto della mano, esorcizza gli spiriti di un intero schermo.

In basso allo schermo ci sono sei ritratti di mostri addormentati: una strega, una mummia, un lupo mannaro, Frankenstein, un vampiro e

un gobbo. Sono nascosti nei palazzi dell'isola e devono essere distrutti se si vuole che Harry sfugga alle grinfie del diabolico Dottore. I mostri si distruggono con l'arma giusta (ad es.: martello e paletto per il vampiro, ecc.), che bisogna trovare e portare al loro nascondiglio: a segnalarne il decesso, sopra l'immagine del mostro, apparirà una pietra tombale.



Ancora una volta la Odin ci ha presentato una bella grafica a cui non segue un'azione di gioco interessante. Quando Harry viene colpito da un nemico rimbalza per lo schermo di mostro in mostro, perdendo un sacco di energia. In molti casi questo si dimostra fatale e con sole tre vite sembra impossibile arrivare alla fine. Come se non bastasse, la copia che abbiamo provato aveva l'irritante tendenza ad impiantarsi: sempre quando stavo andando bene. Se gli sforzi artistici della Odin fossero incanalati più costruttivamente, la Firebird avrebbe per le mani un successo sicuro. Così com'è, Scary Monsters è carino da vedere, non da giocare.



### PRESENTAZIONE 72%

Joystick o tasti definibili. La parte della mappa fa perder tempo ed è quasi inutile.

### GRAFICA 84%

Arredamenti e animazione stupendi mentre gli esterni sono un po' scialbi.

### SONORO 67%

Motivetti dei titoli sincopati ed effetti sonori adeguati anche se leggermente stridenti.

### APPETIBILITÀ 33%

L'immediata difficoltà del gioco annuncia ciò che vi aspetta.

### LONGEVITÀ 41%

La monotonia dell'azione e della grafica vi faranno venire la sindrome da palpebre pesante.

### GLOBALE 46%

Un gioco in stile arcade, bello ma noioso.



## GAMMA OFFICE SYSTEM

20095 CUSANO MILANINO - Via Sormani, 67 - Tel. (02) 6134913-6189294

Macchine ed attrezzature per ufficio - Riparazioni - Manutenzioni - Occasioni

**Olivetti - IBM - Triumph - Canon - Mita**



COMPUTER e GIOCHI:

**ATARI • COMMODORE • OLIVETTI PRODEST • MSX**

**AMIGA • COMPATIBILE IBM • SPECTRUM**

**PREZZI ECCEZIONALI**

**SOFT**  
center

Novità Settimanali

# CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE

## NEWEL S.r.l.

VIA MAC MAHON 75  
20155 MILANO  
P. IVA 08723120153

**1° COMMODORE POINT  
IN ITALIA**

NEGOZIO SPECIALIZZATO  
AMIGA, HARDWARE-SOFTWARE

## Alex

COMPUTER E GIOCHI

⚡ ATARI - ⚡ COMMODORE  
OLIVETTI - ⚡ PRODEST - MSX  
COMPATIBILE IBM  
SOFTWARE - HARDWARE

ULTIME NOVITÀ SU DISCO E CASSETTA  
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

ASSISTENZA E RIPARAZIONI  
COMMODORE

C.SO FRANCA 333/4 - 10145 TORINO  
TEL. 011/79.91.68



## GAMMA OFFICE SYSTEM

20095 CUSANO MILANINO  
Via Sormani, 67  
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:

ATARI • COMMODORE  
OLIVETTI PRODEST • MSX  
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM  
SOFTWARE - HARDWARE  
COMMODORE • AMIGA

**SOFT  
center**

VENITE  
A  
TROVARCI

## SOFT & COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA  
DI NOVITÀ HARDWARE E  
SOFTWARE PER:

C64 - C128 - AMIGA - ATARI  
130/520 ST - MSX - MSX2 -  
IBM COMP.

**SOFT CENTER  
E IMPORTAZIONE DIRETTA**

VIA CARLO MAYR, 85  
44100 FERRARA  
TEL. 0532/47940



Un rivenditore di  
software presente in  
tutta Italia?  
**SOFT MAIL**  
Via Napoleonea, 16  
22100 COMO  
Tel. (031) 380174  
Invia questo buono per  
ricevere il catalogo!

## B.C.S. COMPUTER SNC

VENDITA  
ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM  
• COMMODORE  
MSX I e II  
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI  
GIOCHI SU CASSETTA e SU DI-  
SCO. TUTTE LE NOVITÀ D'IMPOR-  
TAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11  
20141 MILANO  
TELEF. 02/84.64.960



Via C. Pinio 11, 22100 COMO - Tel. 031/283173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE  
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,  
GLI ACCESSORI E  
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAG per COMO  
con novità in arrivo tutti i giorni.

... e consegnando questo coupon  
riceverai un simpatico omaggio !!!

## ASSITEC

ASSISTENZA  
TECNICA  
COMPUTER

• COMMODORE  
MSX  
COMPATIBILI IBM  
SINCLAIR

RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE  
SABATO APERTO  
"CONDIZIONI PARTICOLARI  
PER RIVENDITORI"

VIA DE SANCTIS 33/35  
TELEF. 02/84.63.905  
20141 MILANO



Se non avete voglia di contare il numero ve lo diciamo noi: sono dieci le pagine di questa puntata di Top Secret. Noi le promesse le manteniamo e quindi preparate i resettatori, statini per ricopiare i listati e recuperate giochi vecchi e nuovi per provare le succose POKE oppure per ripercorrere le dettagliate mappe. Pensate che due pagine sono interamente dedicate a una piccola enciclopedia di POKE per tutti i tipi di gioco, da Action Biker a Zyron's Escape e cioè dalla A alla Z.

## VIDEO MEANIES

- A1 Accucciavvi tra il laser quando il video è spento e fatevi uccidere. Andate al prossimo schermo e ottenete un maggiore bonus.  
 B2 Non colpite i mattoni in cima o alla base: producono mostri. Quelli al centro sono ok e vi permettono un passaggio sicuro all'altra parte dello schermo.  
 C1 C'è un muro scorrevole in cima: sparategli. La chiave è inutile.  
 D1 Questa è una stanza molto incasinata. Colpite il mattone al centro e fuggite a D3.  
 E1 Non entrate qui. E' una trappola e quindi perdete solo tempo.  
 F1 Prendetela con calma, ve lo siete meritato.  
 G1 Non preoccupatevi della chiave, è completamente inutile.  
 H1 Colpite i mattoni. Il più velocemente possibile.  
 A2 Una volta che avete la chiave, uscite velocemente.  
 B2 Quando sparate verso il basso lasciate passare i due mostri prima di accendere il video.  
 C2 Aspettate a muovervi fino a quando il muro scorrevole passa due volte.  
 D2 Muovetevi il più velocemente possibile, raccogliete la chiave e uscite subito.  
 E2 Attenzione! Questo è un vicolo cieco: evitate di entrare.  
 F2 Andate verso il buco centrale e quindi in quello in basso per passare al di là del laser.  
 G2 Muovetevi velocemente e non dovete combattere i mostri.  
 H2 Muovetevi ancora velocemente e non tentate di affrontarli i mostri.  
 A3 Evitate semplicemente tutte le creature predatrici.  
 B3 Per continuare, colpite il mostro in cima.  
 C3 Evitate tutti i mostri fino a quando non avete raggiunto il video, poi proseguite.  
 D3 Attenti al muro scorrevole. Attraversatelo e sparate ai mostri, raccogliete la chiave, andate nella stanza inferiore e rientrate nello rmo.  
 E3 Questo è raccapricciante.  
 F3 Muovetevi velocemente attraverso i mattoni.  
 G3 Una volta passato il muro scorrevole, distruggete tutti i mostri. Quando avete colpito il più basso, abbassatevi mentre sparate.  
 H4 Fine. Non vi sentite un vero eroe?

## MASTER OF MAGIC (MAD)

Che cosa abbiamo ora?... Um. Ah già. Volete toglierli la soddisfazione di terminare questo gioco di ruolo a basso costo in 1 secondo e 19 decimi? Non ci credete? Tutto quello che dovete fare è mettere il vostro nastro riavvolto nel registratore, digitarlo:

POKE 43,200: LOAD (RETURN)

Ora premete il tasto play sul registratore e quando appare la parola READY digitate:

POKE 43,1 (RETURN)

86 POKE 10171,234: POKE 10172, 234: POKE 10173, 234: POKE 10096, 32:

POKE 10097, 158 (RETURN)

87 POKE 10098, 207: POKE 10215, 32: POKE 10216, 158: POKE 10217, 207:

POKE 53150, 141 (RETURN)

88 POKE 53151, 32: POKE 53152, 208: POKE 53153, 141: POKE 53154, 33:

POKE 53155, 208 (RETURN)

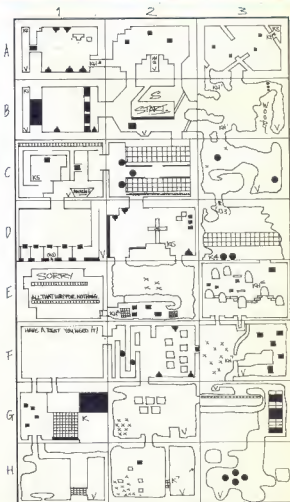
89 POKE 53156, 96: POKE 9649,145: POKE 10095, 14 (RETURN)

Il tutto seguito da RUN (RETURN)

Dopo che il gioco ha caricato potete camminare attraverso tutti i muri e osservare anche lo schermo molto carino! Un ringraziamento di cuore a Ash Dave di Eastbourne, nell' East Sussex.

## STARQUAKE (Bubble Bus)

Brevemente ancora alcune POKE per Starquake. Caricate e resettate il gioco e quindi introdurrete POKE 12540, 1 (RETURN) Quindi SYS 3088 e il gioco andrà molto più velocemente.



KEY: K: KEY KH: KEYHOLE L: LASERS M: MONSTERS





## NODES OF YESOD (Odin)

Il seguente listato di Nick Mills e Al riguarda la prima produzione della Odin e vi permette di arrivare alla parola FINE grazie all'energia infinita e agli illimitati bastoni gravitazionali che guadagna Charlemagne Charles Fotheringham-Grales. In questo modo eviterete anche le cadute e riuscirete a bloccare l'astronauta Rosso.

```
10 L= 49152
20 FOR X = 1 TO 6: T=0
30 FOR Y = 1 TO 8
40 READ A: POKE L, A
50 L=L+1: T=T+A
60 NEXT
70 READ C: IF T=C THEN 90
80 PRINT "ERRORE NELLA LINEA" X * 10+90: END
90 NEXT
100 PRINT "CARICARE. POI SYS 49152 PER"
110 PRINT "CARICARE E RESETTATE IL GIOCO"
120 END
130 DATA 169, 13, 141, 239, 3, 169, 192, 141, 1067
140 DATA 240, 3, 76, 13, 8, 169, 0, 141, 650
150 DATA 155, 32, 169, 2, 141, 156, 32, 162, 849
160 DATA 6, 189, 37, 192, 157, 0, 2, 202, 785
170 DATA 16, 247, 76, 0, 32, 32, 213, 255, 671
180 DATA 76, 102, 254, 77, 77, 43, 65, 76, 770
```

Quando resettate il computer potete digitare le seguenti POKE::

POKE 34469,165 Per bastoni gravitazionali illimitati.  
POKE 39277,0 Per invulnerabilità contro lunghe cadute.  
POKE 36541, 140 Per evitare di prendere i cazzotti.  
POKE 45408, 0: POKE 33090, 96 Per fermare l'astronauta rosso.  
Per far partire il gioco SYS 6443 (RETURN) seguito da SYS 31254 (RETURN).

## 1942 (Elite)

Racquerate la vostra copia di questa frustrante conversione e pulitela dalla polvere e dalle ragnatele. Fermate la testa e caricate il gioco. Siete pronti? Ora resettate il computer e digitate la POKE che vi interessa di più tra quelle elencate qui sotto.

Prima di tutto, aumentiamo lo scrolling di tre volte per raggiungere l'ultimo livello in un millesimo di secondo  
POKE 5656,10

La prossima è abbastanza insolita. Digitate la POKE e tutti i proiettili che sparate rimarranno bloccati sullo schermo e distruggeranno tutti gli apparecchi nemici che ci voleranno contro. Variando il numero dopo la virgola determinate il tipo di fuoco di sbarramento (con 5, i proiettili formano una linea nella parte superiore dello schermo, mentre con 24 riempiono tutto lo schermo). Fate attenzione: anche i nemici sparano e pure i loro colpi restano congelati sullo schermo. Meglio abbatterli prima che possano fare fuoco.  
POKE 8040, (5 fino a 24)

Per avere un raggio laser infallibile quando fate fuoco con la vostra mitragliatrice digitate:  
POKE 11839,10

Comunque non disperate perché tutte le POKE hanno come numero base (quello dopo la virgola) il tre. Quindi per riportare il gioco alla normalità, basta rintrodurle le POKE con il tre. Per far ripartire il gioco comunque non dimenticate la SYS 2640 (RETURN).

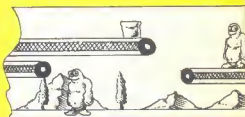
## CAMELOT WARRIORS (Ariolasoft)

Sys Master di Albano ha preparato una pozione magica che fa sparire tutti i nemici di Camelot Warriors.

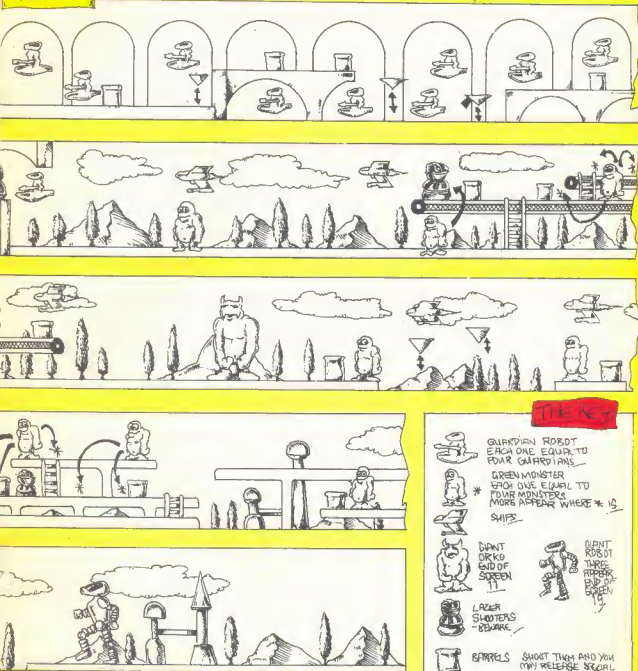
Dopo aver caricato e resettato il gioco digitate la seguente linea:  
FOR T = 35 TO 80: FOR A TO 63: POKE 16384 + T \* 64 + A, 0: NEXT A:  
NEXT T

e quindi l'immancabile SYS 15384

# GAME OVER



**THE MAP.**



**THE KEY**



GUARDIAN ROBOT  
EACH ONE EQUAL TO  
FOUR GUARDIANS



GREEN MONSTER  
EACH ONE EQUAL TO  
FOUR MONSTERS



MORE APPEAR WHERE \* IS

SHIPS



GIANT  
ORKO  
END OF  
SCREEN



GIANT  
ROBOT  
THREE  
FIFTH  
END OF  
SCREEN



LAZER  
SHOOTERS  
BEWARE



BARRELS

SHOOT THEM AND YOU  
CAN RELEASE SPECIAL  
POWER OR DETONATE MINES

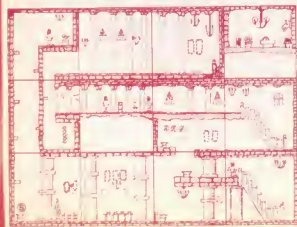
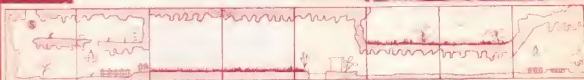
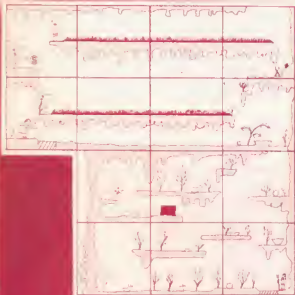
Game Over Level One map  
compiled by MARK HANNAN











# CAMELOT WARRIORS

©  
START

THE MAP  
CONTROLLED BY MCG

## ACE II (Cascade)

Ancora una volta Zoltan Kalomon arriva a salvarvi. Se avete problemi a rimanere in vita più di tre nanosecondi, semplicemente battete il nome del criceto del programmatore sulla tabella dei migliori punteggi e come d'incanto diventerete dei pirlotti immortali. Ah già, dimenticavo di comunicarvi il nome: Dusty Bug, un nome un po' strano per un criceto, lo non mi stupisco visto che il mio gatto si chiama Bit.



## THING BOUNCES BACK (Gremlin Graphics)

Il misterioso The Hawk di Barietta fortunatamente dice di non serbare rancore per non aver pubblicato alcuni suoi tipi. Rimediamo con questa POKE che permetta al piccolo molleggiato dei videogiochi di viaggiare alla grande e senza pause. Caricate il gioco e resettate il C64. Quindi inserite la

POKE 2175,234

e Thingie non perderà mai la pressione.

Per far ripartire il gioco battete SYS 2066 e non spaventatevi se lo schermo di presentazione è tutto rovinato.

## LEGEND OF KAGE

Un telegramma è appena arrivato in redazione:

Prego annotare POKE per vite infinite STOP

Caricare il programma STOP

Resetare il computer STOP

Battere POKE 1361192 (RETURN) STOP

Battere SYS 2344 (RETURN) STOP

Massimo Mili (Cinisello Balsamo)

## SABRE WULF (Firebird)

Seguite le dritte di Jim Blackier e avrete vite infinite per questo classico dell'Ultimate. Digitate

POKE 43,255: LOAD per caricare la prima parte.

Quando appare ?Syntax Error battete...

POKE 2627,226: POKE 2528, 252 (RETURN)

SYS 2304 (RETURN)

Quando il C 64 resettate digitate

POKE 45219,173: SYS 3328 (RETURN) per far partire il programma con vite infinite.

## WONDER BOY (Activision)

Il biondo fanciullo dell'Activision ha scatenato le fantasie e le ricerche dei nostri esploratori di tips.

La POKE pubblicata sullo scorso numero non hanno soddisfatto completamente e così Gabriele Galluzzo ha pensato di correggere il tiro. Grazie a questa POKE oltre alle vite infinite potrete contare su un'arma permanente e sull'autofire. Il sistema è il solito con LOAD, RESET, POKE e SYS:

POKE 2640,234

POKE 2641,234

POKE 2642,234 per l'arma permanente

POKE 9495, 234 per l'autofire

e le già conosciute:

POKE 2676, 234

POKE 2677, 234

POKE 2678, 234 per le vite infinite

Per ripartire con il gioco:

SYS 2112.

## BOMB JACK I (Elite)

Un'altra POKE fuori dal comune. Seguite le istruzioni e potrete completare ogni schermo di Jack il bombarolo prendendo la prima bomba accesa. Il responsabile di questo sotterfugio è Federico Cazzani che manda anche un saluto a tutti i possessori di C64! 129/ 128D ect. ect.

Sbrigati! I convenevoli, caricate il programma, resettate il C64 e battete:

POKE 7777, 6

POKE 7776, 6

POKE 7775, 6

POKE 7774, 6

POKE 7773, 6

POKE 7772, 6

POKE 7771, 6

POKE 7770, 6

POKE 7777, 255

e poi SYS 2076.

**ONK!**

THE MAP.

KEY:

□ : BOMB

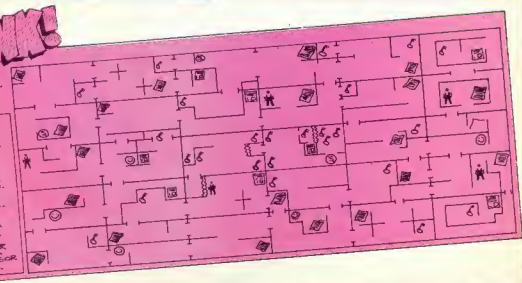
○ : KEY

⊙ : EXTRA SCORE

⊞ : PANEL

⊞ : EXTRA LIFE

⊞ : EITHER EXTRA SCORE OR EXTRA LIVES



# SPEEDKING .....

Con Microswitch

Anatomico, per una presa "naturale"



.....Ti regala un gioco della GREMLIN

Per i seguenti computer:  
Commodore 64/128  
Spectrum  
MSX  
Amstrad CPC

L. 29.000



**konix**  
COMPUTER PRODUCTS

Distribuito da: LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) Tel. 0332/21.22.55

# VISIONE TOTALE

Paul Norris e Rupert Bowater furono due dei quattro fondatori della Electric Pencil, produttrice dei famosi *Zoids* e *The Fourth Protocol*. L'anno scorso però i due hanno lasciato la società per mettersi in proprio e hanno fondato la Binary Vision di cui è appena uscito, per l'etichetta Palace, *Stiffup* and Co. Julian Rignall è andato a fare due chiacchiere con Paul Norris: quali progetti hanno in serbo per il futuro?

**P**aul Norris e Rupert Bowater iniziarono la loro carriera di programmatori alla Thorn EMI, realizzando giochi per lo scomparso Texas TI. Ma, come spiega Paul, i loro primi tentativi non ebbero un gran successo. «Abbiamo entrambi passato un anno a programmare ed eravamo molto orgogliosi di quello che avevamo realizzato, soprattutto perché non c'era niente di veramente bello per il TI. Sfortunatamente ci fu una grossa disputa all'interno della ditta e i giochi vennero accantonati».

Per niente scoraggiato, Paul imparò a programmare sul 64 e realizzò *Ice Palace*, che fu pubblicato dalla Creative Sparks. «In quel periodo», racconta Paul, Rupert e Benni Notarini avevano formato la Electric Pencil Company e stavano lavorando a *The Fourth Protocol*. Dopo aver terminato *Ice Palace* mi unii a loro anche se negli ultimi due mesi di lavoro dovetti smettere per finire la tesi».

Dopo il successo di *The Fourth Protocol* la Martech commissionò alla Electric Pencil la versione ufficiale di *Zoids*. «Passammo molto tempo cercando di capire cosa inserire nel gioco», dice Paul, «il prodotto era indirizzato a una fascia di età bassa e alla fine abbiamo fatto un gioco che era destinato alla fascia opposta di mercato: penso che questa sia la ragione del suo insuccesso. Per di più è un gioco veramente difficile. E' mancata una mediazione tra l'appetibilità immediata del gioco e la sua longevità».

Paul pensa di aver raggiunto que-

sta mediazione con *Stiffup* & Co? «Con *Stiffup* abbiamo cercato di introdurre degli elementi arcade (per esempio prendere e lasciare gli oggetti) senza la sciocchezza di digitare comandi sulla tastiera. Volevamo anche che fosse divertente. Si trattava di disfarsi di tutte quelle cose che Rupert e io odiavamo degli adventure: rimanere bloccati, fare le mappe e preoccuparci di cosa fa il parser».

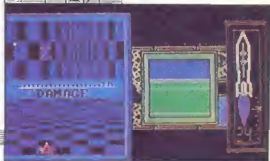
Mentre lavoravamo a *Zoids* ci venne l'idea di un gioco divertente, in stile anni 20, pieno di battute pesanti, ma la metteremo nel cassetto per usi futuri. Una volta finito *Zoids* siamo andati alla Palace e gli abbiamo proposto il gioco. Abbiamo impiegato quasi un anno a finirlo, lavorando sodo. Ci vuole molto più tempo a realizzare un gioco originale perché bisogna provare ogni cosa. Se qualcosa non funziona bisogna adattarla e questo richiede molto tempo. Ci



L'innovativo scudo di *Zoids*



a sinistra: *Fourth Protocol* della Electric Pencil Company  
sotto: Lo schermo principale di *Zoids*, con la traiettoria del missile e la visuale dalla telecamera montata sulla testata.



L'ultimo titolo della Binary Vision, *Stiffup* & Co.

vuole il doppio che a fare, diciamo, una conversione».

La Binary Vision si è fatta la nomea di produttrice di giochi originali. Quali sono i loro progetti futuri? «Uno spara-e-fuggi che ti accalappia istantaneamente» dice Paul dopo averci pensato un po' su. «Un gioco dove non c'è molto da pensare. Sarà ambientato in un universo vivente e quindi ci saranno molte opportunità di inventare della grafica strabiliante. Spero di realizzare qualcosa che riesca a creare un'atmosfera, come in *'Bla-*

*derunner*», il film ti dava la sensazione di essere lì e credo che la si possa ottenere anche con un gioco. Mi interessa anche l'idea di fare un gioco per due giocatori. Non credo abbia senso giocare uno dopo l'altro, ci vuole più interazione. Ma non posso dire di più perché siamo ancora al punto in cui tutto può cambiare».

Sfortunatamente Paul conta che ci vorranno almeno nove mesi prima di poter vedere qualcosa. Dovremo aspettare fino all'estate prossima. ...

## INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

USGold, cassetta L. 19.000 disco L. 25.000 joystick, Per C64, Spectrum, Atari ST

Che cosa hanno in comune Jan Solo e John Book con Indiana Jones? Harrison Ford naturalmente. Che cosa c'entra tutto questo con la conversione dell'arcade dell'Atari? Assolutamente niente. Ma se dobbiamo parlare di Indiana Jones non possiamo dimenticarci dell'attore che lo ha impersonato ed è proprio con un bel primo piano di Harrison Ford con il mitico cappello impolverato che inizia l'ultima produzione dell'USGold, **Indiana Jones e il tempio maledetto** ha un solo livello di difficoltà e la storia ricale quella del film.

Indy si avventura tra i sotterranei del Pankot Palazzo. L'alto preloso Nola Ram ha rubato le pietre di Sankara e ha catturato tutti i bambini del villaggio di Mayapore per

Jones potete inoltre fermare i minacciosi Thuggee e saltare da una piattaforma all'altra.

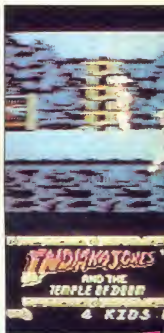
Nella seconda fase dovete guidare il carrello lungo le rotaie dissestate per raggiungere il tempio di Kali e recuperare la pietra. Il carrello deve essere inclinato con il joystick per superare quei punti in cui le rotaie sono rotte e contemporaneamente evitare i carrelli guidati da guardie kamikaze. Raggiunto il tempio maledetto dovete recuperare la gemma Sankara che si trova sulla fronte della dea Kali.

Una volta recuperata la gemma si apre una porta che vi riporta nella miniera. Il gioco continua con questa successione, complicandosi ulteriormente per ciascuna singola fase, fino a quando non avete recuperato tutte e tre le gemme.

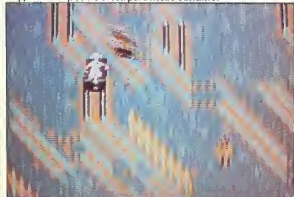


L'unico elemento che crea una certa atmosfera è la musica ben realizzata sulla

falsariga del tema musicale originale del film. Per il resto Indiana Jones and the Temple of Doom non delude a non entusiasma. La grafica è accettabile e lo svolgimento del gioco ma i movimenti e le azioni da svolgere sono praticamente sempre la stessa. La US Gold continua a dimenticarsi le opzioni fondamentali del videogiocatore casalingo: pause, logg-musica e restart (Vedi Road Runner).



Troppo veloce questa discesa per il nostro attuttore.



farli lavorare nella miniera del tempio del Maharajah, ricca di smeraldi e di pietre preziose. Il nostro eroe ha scoperto questo diabolico piano e, come è nella sua natura, armato solo della frusta si incarica di liberare i giovani minatori e di recuperare le pietre di Sankara. In questa missione impossibile avrete a che fare con vari nemici: guardie Thuggee, pipistrelli che sputano palle di fuoco e altre diavolerie. Nella prima fase, che ha una struttura simile a un gioco di piattaforme, dovete trovare il carrello che vi porterà alla fase successiva. Aprendovi la strada verso il carrello, tra scale, terrazze, piattaforme e insidiosi Thuggee non dimenticate di liberare i bambini imprigionati in piccole celle facendo saltare i lucchetti con la frusta. Con l'accessorio preferito di Indiana



Indiana Jones and the Temple of Doom è un gioco che pur partendo male, cresce col tempo. Il desiderio di andare sempre più avanti vi fa venire voglia di fare un'altra partita e poi un'altra ancora. Forse la grafica poteva essere realizzata meglio, ma ci si può accontentare. Non ci si può accontentare invece della trasandatezza della presentazione: impossibilità di togliere la musica, assenza di modo di pausa a via dicendo. Ogni volta che una fase è caricata dovete subito giocare, se non volete perdere una vita, anche se in quel momento magari sta suonando il telefono.



# RICHIEDETE IL CATALOGO



A questo punto dovrete scappare attraversando un traballante e pericoloso ponte sospeso. Durante questo avventuroso viaggio si possono guadagnare punti uccidendo i vari nemici e liberando i bambini prigionieri. Con il progredire del gioco scoprirete numerosi possibilità per incrementare il punteggio come quando colpite con la frusta i bassorilievi scolpiti sulle pareti.

**VERSIONE PROVATA: COM-MODORE 64 CASSETTA**

**PRESENTAZIONE 68%**

Le fasi del gioco si caricano in successione obbligandovi a lunghe attese. Mancano completamente le opzioni.

**GRAFICA 75%**

Il cappello non si nota bene e la frusta schiocca male, i fondi però sono ottimamente disegnati.

**SONORO 80%**

Una dignitosa riproduzione del tema originale del film.

**APPETIBILITA' 79%**

Sufficientemente appassionante e coinvolgente...

**LONGEVITA' 70%**

...ma alla lunga è molto ripetitivo e sfiancante per il multi-load.

**GLOBALE 69%**

Indiana Jones meritava qualcosa di più avventuroso e spettacolare.



**150 pagine illustrate con 2200 articoli**

• RICETRASMETTITORI • ELETTRONICA  
• COMPUTERS • HOBBYSTICA

**INVIARE L. 7.000 IN FRANCOBOLLI PER COSTO CATALOGO E CONTRIBUTO SPESE SPEDIZIONE**

**SANDIT S.R.L. - VIA S.F. D'ASSISI 5**

**TEL. 035/224130 - 24100 BERGAMO**

**COMPUMARKET S.R.L. - VIA S. ROBERTELLI 17b**

**Tel. 089/324525 - 84100 SALERNO**



VOGLIATE INVIARMI COPIA DEL VOSTRO CATALOGO, ALLEGO L. 7.000

NOME ..... COGNOME .....

VIA .....

CITTA' ..... CAP. ....

**TEST**

# ATHENA

Immagine, cassetta L. 20.000/18.000, disco L. 15.000 solo joystick. Per C64, Spectrum, Amstrad.

**L**a bella principessa Athena è stata misteriosamente trasportata in un mondo alieno e ostile, retto dal diabolico Signore delle Tenebre. Egli vuole che Athena prenda parte a un macabro gioco e combatta con i suoi rivoltanti scagnozzi. Irritata, Athena giura di vendicarsi e di distruggere tutto ciò che incontrerà sul suo cammino...

La macchia dietro Athena è un orso sul sentiero di guerra



Il mondo è formato da sei diversi livelli a scorrimento, popolati da disgustose creature: uomini-nocciolina armati di bastone, demoni, mele impazzite volanti e malvagi armadilli.

All'inizio, Athena è disarmata e può solo dare calci ai nemici che incontra: può prendere delle armi se distrugge coloro che le portano. Tra le armi ci sono: bastoni,

spade, archi, frecce e uno yo-yo, tutti utilissimi perché consentono ad Athena di sopravvivere ai nemici che, quando la toccano, drenano la sua energia vitale. Se si perde tutta l'energia una delle tre vite di Athena vola a raggiungere il core dei beati. Athena non ha tempo per interessarsi di botanica, salvo che per le piante regala-vite che, se calpestate, rilasciano dei

cuoricini d'energia. Il paesaggio è costituito principalmente da rocce giganti e mattoni che si possono distruggere con un calcio o schiacciare con un arma. Rompendoli, alcuni rivelano poteri e oggetti magici che vanno ad aggiungersi all'armamentario di Athena. Tra questi: il potere di saltare più in alto, elmetti (per rompere a



La linea di tendenza dell'immagine di produrre conversioni di alta qualità

prosegue con quest'ultimo titolo, Athena non è un gran che da vedere, ma è molto divertente da giocare. Gli sprite principali e i fondali sono un po' miseri così come la colonna sonora, ma l'azione di gioco (e questo è l'importante) è stupenda. Procedere è difficile fin dall'inizio e ci vuole molta pratica per portare a termine il primo livello. Come già detto, la difficoltà aumenta e la perseveranza dà i suoi frutti. Se di tanto in tantoamate farvi un picchiata-duro, provatelo: potrebbe sorprendervi.



Athena è proprio buffa! Lo scenario è oscuro e gli avversari sono a dir poco strani. Quelle noccioline armate di bastone sono veramente ridicole! Il meglio è quando Athena prende uno yo-yo: sembra una falciatrice. Come gioco è divertente e dovrebbe intrattenere a lungo chi ama fare a cazzotti: c'è proprio di che menar le mani! Penso proprio che a molti Athena non piacerà, ma se avete senso dell'umorismo e vi piacciono gli arcade d'avventura con un po' di violenza...

comate gli oggetti sospesi), il potere di volare e una lunga arma rosa che si ruota come una spada. Ogni livello ha due uscite, una sorvegliata da un'enorme sentinella (che quando viene uccisa fa guadagnare un successo bonus) e l'altra indifesa, per i codardi e per coloro a cui non interessa fare i record. Durante il gioco un cronometro scandisce il tempo e, se Athena non lascia il livello prima che il tempo scada, perde una vita. Quando si esce da un livello entro il tempo dato il cronometro si razzera.

Quando il gioco finisce Athena ha la possibilità di ricominciare da dove è finito: un'utile opzione che facilita il raggiungimento del sesto livello, quello abitato dal Signore delle Tenebre.

## PRESENTAZIONE 78%

Ingegnosa disposizione dello schermo e utile opzione di 'restart'

## GRAFICA 75%

Insoliti fondali con sprite monocromatici molto dettagliati e ben animati.

## SONORO 69%

La colonna sonora è monotona ma il motivetto dello schermo dei titoli è piacevole.

## APPETIBILITÀ 76%

E' abbastanza facile iniziare a giocare, ma per andare oltre il primo livello ci vuole pratica.

## LONGEVITÀ 70%

Se vi piace, i sei difficili livelli vi terranno impegnati a lungo.

## GLOBALE 76%

Un difficile e piacevole arcade adventure che ha momenti felici.



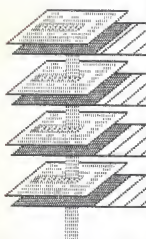
Non ho mai visto la versione da bar di Athena, ma se la conversione

per Commodore può darne l'idea sono contento di essermelo perati. Andare a zonzo per il paesaggio, ammazzando i locali e pestando mattoni d'argilla per trovare le armi che li consentono di ammazzare altri locali e pestare altri mattoni non lo considero un gran divertimento. Dopo aver ammirato la pubblicità e il disegno della confezione, la principessa in pixel bianchi è un po' deludente, anche se è ben animata. Come conversione forse Athena è buona, ma come gioco in se stesso è deludente.

Procuratela una mazza, Athena sminia il terrore nella foresta



# ACCETTA ANCHE TU LA SFIDA TELEMATICA



LASERNET 800

800a

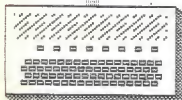
Op

## Lasermet 800

### SOMMARIO

1 Telesoftware  
3 I corsi  
5 Chatlines

2 Laser news  
4 Microbases  
6 Messaggi



- La potenza di una banca dati, la dinamica di un quotidiano.
- L'unico servizio telematico italiano con le notizie in tempo reale sul mondo dell'informatica.
- Il solo accessibile tramite la rete nazionale Videotel presente in piu' di 32 distretti telefonici (oltre 1000 comuni!).
- Con LASERNET 800 potrai caricare programmi in TELESOFTWARE, chiacchierare in diretta con tutta Italia sulle CHATLINES, editare un tuo spazio personale su PRIMA PAGINA, leggere le notizie piu' interessanti di LASER NEWS e migliorare la tua programmazione con i nostri corsi.
- Oltre 5000 pagine consultabili 24 ore su 24.
- Il nostro servizio ti costa ogni giorno meno della meta' di un quotidiano!

Desidero ricevere maggiori informazioni  
su LASERNET 800

Cognome..... Nome.....

Via.....

Citta'.....Prov.....

CAP..... TEL...../.....

Data di nascita .../.../...

Il mio computer e' un:

Commodore ☐ 64 ☐ 128 ☐ Amiga

☐ MSX ☐ BBC ☐ Atari ST ☐ PC

Spectrum ☐ 48K ☐ Plus ☐ 128

☐ Ho gia' un adattatore telematico

Per avere maggiori informazioni sul servizio compila il tagliando e spediscilo a:  
LASERNET 800  
VIA G. MODENA, 9  
20129 MILANO - T.02/200201

## ABBONATI!

# PROCREAZIONE

Ho disegnato dei nuovi sprite, tra cui vari cattivi e il terribile supervisore delle cariche. Gli sprite che sto disegnando sono di una delle due o forse tre serie intercambiabili. Pensavo di usare una serie per la fase positiva e una per quella negativa, ma alla fine credo che avrò spazio per una terza serie. L'animazione e l'informazione colore sono fisse, quindi gli elementi corrispondenti di ciascuna serie devono comportarsi in modo uguale. Ho scoperto che i rigeneratori ci mettono troppo ad arrivare alle orbite. Ho aumentato la velocità nel tratto finale ma a volte si perdono per la strada.

Ho riorganizzato il metodo di approccio alle orbite dei rigeneratori, il che ha fortunatamente semplificato le cose. Ho messo a punto il meccanismo che ferma l'astronave: si mette in moto tenendo il joystick in posizione di riposo quando l'astronave va piano, portando gradatamente la velocità a 0. In caso normale, l'astronave fluttuerà liberamente nello spazio ad alta velocità in qualunque direzione, non solo nelle otto principali. Il sistema di rallentamento serve per allinearsi con precisione al bersaglio fermi.

L'astronave più piccola può trasportare due sistemi, entrambi fissi e indistruttibili: il visualizzatore d'energia e l'indicatore di carica. Non c'è spazio per espandere i sistemi. Da una parte è preferibile per il principiante che non deve così preoccuparsi del sistema di modifica dell'astronave, ma dall'altra parte è limitativo per chi volesse proteggere un po' l'astronave. Ho trafficato un po' e ora, pur cominciando con gli stessi due sistemi, si può sostituire l'indicatore di carica con un altro sistema; ho pensato di incorporare nella astronave un sistema di smaterializzazione d'emergenza che si mette in funzione se l'energia scende sotto un certo livello: in effetti è una valvola di sicurezza. Proseguendo in questo ragionamento, mi sono chiesto cosa sarebbe successo se non ci fosse stato niente da fare per rimpinguare la scorta d'energia prima di arrivare alla successiva arena. Beh, il sistema ripartirebbe di nuovo. Questo darebbe luogo ad un loop infinito. La soluzione? Il sistema deve autodistruggersi dopo l'uso. La scusa? Il sistema deve fornire una enorme potenza

per attivarsi rapidamente e si scarica del tutto. Non male, eh?

I rigeneratori continuano a perdersi ogni tanto. Vanno dove devono andare se il seguo e eseguono il loro compito se aspetto nelle vicinanze del nucleo e li osservo quando risplendono ad intervalli regolari. Non funzionano quando devono andare all'estremo opposto dell'Universo perché il sistema di coordinate non sempre "avvolge" in modo preciso le distanze relative usate per calcolare l'attuale posizione del rigeneratore. Risultato? Confusione, per me e per i rigeneratori!

Sono riuscito a "rammentare" ancora i rigeneratori. Non riuscivano a trovare neanche quello che avevano sotto il naso. Ne ho seguito uno furtivamente ed era quasi arrivato a destinazione quando improvvisamente s'è buttato nella direzione opposta. Ho deciso che darò fuoco al C128 se non trovo il bug per mezzogiorno. E ci sono andato vicino. Il problema, comunque, era che l'istruzione di comparazione faceva scattare la flag negativa. Perché diavolo lo fa? Quello che l'istruzione deve sapere è se 'A' è uguale, minore o maggiore di 'B', non se la differenza è positiva o negativa. Sapendo di quant'è la differenza potrebbe dire: "Non solo 'A' è maggiore di 'B' ma è maggiore di un bel po'". A chi importa? Ho inserito altri schemi di movimento comportamentali tra cui il tristemente famoso schema delle mine a ricerca calorica di *Uridium* e alcuni bacelli che prima sparano, poi eseguono delle acrobazie e quindi si fermano. Se le colpite con un'arma debole impazziscono completamente e cominciano a sparare all'impazzata.

Ho disegnato quasi tutta la serie di sprite della fase positiva, tranne otto. Ho deciso di creare la serie della fase positiva dove c'è una corrispondenza tra i due. Ciascun sprite ha due immagini, ciascun cattivo due sembianze. In alcuni casi è un'immagine riflessa, in altri un'inversione dell'animazione e in altri sono ridisegnati totalmente. Ci ho messo circa due ore per passarli tutti. Vorrei poter mostrare lo sviluppo dei cattivi durante il gioco con la grafica, il movimento e anche con i proiettili che sparano. Alcuni inizialmente potranno

anche non sparare, ma potranno imparare a farlo, alcuni possono dirigersi contro il bersaglio in modo impreciso ma migliorerà col tempo, verso la fine uno cercherà addirittura di impersonare una carica orbitale (e forse anche altri elementi del gioco). Tutte le 256 immagini, che normalmente occuperebbero 16K sono state attentamente compattate e ridotte a 8K.

Andrew Hewson è venuto a trovarci, quindi non ho fatto gran che oggi. Ho scritto però una breve storia da mettere nel libretto e alcuni interessanti fatti sul gioco e cioè che ha 2403 sprite sullo schermo simultaneamente, 2395 stelle mobili sullo sfondo distribuiti su 452 strati in paralasse, 72.000 colori, un'intera orchestra di 68 elementi che suona durante il gioco a qualità da CD, che gira simultaneamente ad un discorso digitalizzato del Papa.

Oggi ho inserito nel gioco i *roomers*. È stato un giochetto, ho scoperto che le routine dei cattivi sono in grado di farli girare senza alcuna alterazione così ho dovuto scrivere soltanto l'inizializzatore, che cerca di collocare i *roomers*, i cattivi vaganti e qualche roccia approssimativamente sul percorso dell'astronave per dare l'impressione che ce ne siano un mucchio. Ho anche modificato la sequenza del bonus: ora ogni volta che avete disattivato il numero necessario di orbite, il nucleo smette di funzionare e tutte le altre orbite esplodono. A questo punto dovete correre verso il nucleo mentre questi lancia in orbita dei "Simboli Morpheus". Distruggendo questi simboli si guadagnano punti extra. Lancia un simbolo per ogni orbita distrutta dal giocatore, quindi dato che nel primo livello bisogna distruggerne una sola lancerà un solo simbolo. Il livello 32 sarà pieno di simboli che orbitano attorno al nucleo. Hanno però vita breve e scompaiono in pochi secondi.

Ho disegnato gli ultimi otto sprite di ciascuna fase e ne ho messo a posto altri... la grafica è più o meno finita. Il BASIC ci ha messo sei minuti per compattarli in modo che occupassero circa metà dello spazio. Ho inserito gran parte dei dati sulle ondate di cattivi per provare gli schemi di movimento e controllare che vengano





TEST

**"Gioco"  
"Caldo"**

# MORPHEUS

Hewson, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick. Per C64.

Dopo novemese di gestazione, ecco finalmente il bambino di Andrew Braybrook

**M**orpheus contiene 50 sub-universi, o *Aithers*, ciascuno dei quali consiste di un Nucleo centrale circondato da 32 Orbite. Lo scopo è di entrare in ciascun *Aither* a bordo di una grande astronave e distruggere il numero necessario di Orbite e provocare l'arresto del Nucleo. Prima di morire il Nucleo lancia dei simboli Morpheus triangolari che se distrutti danno punti bonus e denaro. L'obiettivo finale è di distruggere il Morpheus del livello 50.

La missione comincia con l'astronave ormeggiata nella base, dove si può acquistare un nuovo

scafo o commissionare, togliere o installare sistemi e armamenti. All'inizio, l'astronave non ha spazio per installare armamenti extra e può accomodare soltanto un sistema extra.

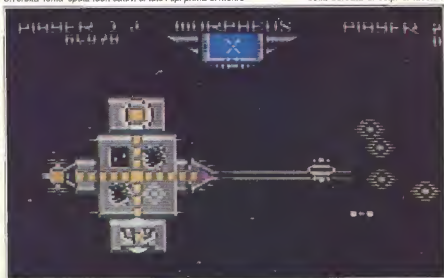
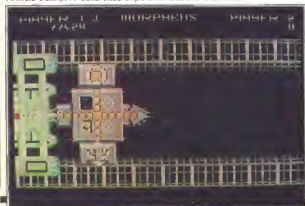
Per acquistare armi, scafi e sistemi nuovi bisogna usare i soldi guadagnati uccidendo *Aithers*, *Morpheus* e alieni. Gli scafi sono accessibili istantaneamente, ma le armi e i sistemi devono essere ordinati: costringendo una astronave ad affrontare la mischia in attesa che vengano costruiti. Durante il gioco, nuove armi e nuovi sistemi vengono inseriti nell'inventario non appena sono stati

sviluppati. L'acquisto di certe armi è vitale per la riuscita della missione. Altre, invece, sono inutili: bisogna scoprire quali sono utili provando e riprovando. Scegliendo l'opzione "Deploy Ship" (astronave scuola) e premendo il pulsante di fuoco si lancia l'astronave base nel primo *Aither*. L'astronave può volare in qualunque direzione, con un campo stellare in parallasse che ne indica il movimento. Sopra la finestra principale c'è uno scanner che mostra la posizione delle Orbite e del Nucleo rispetto all'astronave. Per far fuori un'Orbita in derapaggio bisogna allinearsi con essa e sparare una bella bordata di colpi di laser. Il

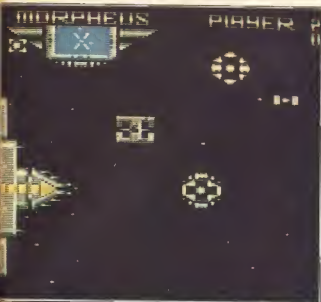
numero di Orbite che devono derapicare o essere distrutte prima che il Nucleo chiuda l'*Aither* varia da uno a dieci.

*Morpheus* ha inoltre una sua scala temporale - misurata in *Timecise* o fette di tempo, che durano ciascuna due minuti - e benché si possa progredire facendo passare il tempo, non è questa la strada del successo perché non si fanno soldi.

Col passare del tempo, gli alieni diventano più aggressivi e sparano più rapidamente e accuratamente. Gli avversari diventano inoltre più intelligenti, quindi dovete continuare a comprare le armi di recente fabbricazione: alla base le fabbriche di produzione producono armi sempre più sofisticate col progredire del gioco.

Al molo d'attracco della base dopo aver distrutto una *Aither*

**N**essuno può accusare Andrew Braybrook di prenderla comoda quando crea un gioco, dato che *Morpheus* è senza dubbio uno dei giochi costruiti con più cura di tutta la storia del C64. Grafica e implementazione non hanno un solo difetto (l'uso del colore è fenomenale) e la mole di lavoro è evidente anche a prima vista. La struttura di gioco è un'altra faccenda. *Morpheus* non è comunque il solito sparatugli (anche se la distruzione delle forze aliene ha un ruolo cruciale nel gioco) e sarebbe sbagliato assumere che da una geniale struttura di gioco discende direttamente un gioco geniale. *Morpheus* è divertente e coinvolgerà a lungo molti giocatori. Ma vi avverto: non è come nessun altro gioco abbiate mai giocato. Cercate assolutamente di provarlo prima di tirar fuori i soldi.



Un'astronave ben fornita sta avvicinandosi ad un'altra orbita



E' ora di commissionare una nuova unità. Un convertitore inerziale di 4° grado per 5000 ghinee: un vero affare!



Per i fan dei precedenti giochi di Braybrook, questo suo ultimo lavoro sarà una sorpresa: è ben diverso dai classici spara-e-fuggi di sua produzione. Comunque c'è il suo marchio: la presentazione, la grafica e il suono sono, come al solito, superbili ma Morpheus è molto più coinvolgente di qualunque suo gioco precedente e richiede un bel po' di ragionamento, pianificazione e sperimentazione. La struttura di gioco è semplice, ma è fuorviante: volate nello spazio, colpite le orbite necessarie, puntate sul nucleo e raccogliete i simboli Morpheus prima che si arresti. All'inizio sembra facile, ma al decimo livello diventa piuttosto difficile. Morpheus è un programma veramente eccezionale, ma se non siete disposti a passare un bel po' di tempo a studiare quale sistema comprare al momento giusto non vi soddisferà gran che. Sono certo che molti si divertiranno a giocare Morpheus, ma vi consiglio vivamente di provarlo prima di comprarlo.

## TEST



Il Timeslice 50 segna il livello in cui non avvengono più ulteriori progressi tecnologici e dopo il Timeslice 60 non potrete più comprare nuove armi o sistemi. La versione su disco comprende una tabella dei "Top Ten di sempre" che si salvano automaticamente su disco per i posteri. Quelli che usano le cassette dovranno accontentarsi della tabella dei "Top Ten di oggi".



Braybrook ha lavorato un mucchio di tempo su questo gioco e si vede. La cura e l'attenzione che è stata dedicata alla grafica e al sonoro sono pari allo spessore del gioco. In pratica questa è la sua maggiore attrattiva: una struttura di gioco che prevede più strategie che sparatorie. Proprio per questo il gioco dovrebbe coinvolgerci più a lungo dei soliti spara-e-fuggi. Morpheus è uno spara-e-fuggi intelligente: fatevi un favore e compratelo appena potete.

### PRESENTAZIONE 95%

Presentazione di gioco senza difetti.

### GRAFICA 93%

Superlativa, con uno stupendo uso dei colori e sprite pieni di fantasia.

### SONORO 82%

Motivo del titolo discreto e effetti pieni d'atmosfera.

### APPETIBILITA' 82%

Il concetto è difficile da comprendere ma con la pratica diventa chiaro.

### LONGEVITA' 89%

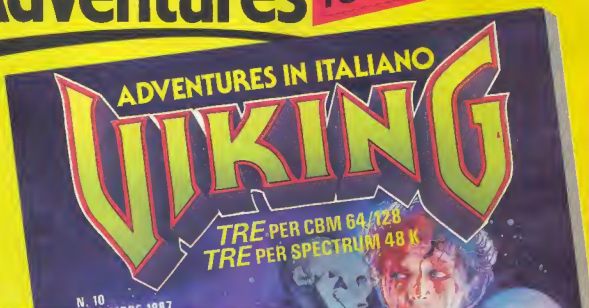
Coloro disposti a perseverare avranno molti mesi per esplorare e sperimentare.

### GLOBALE 90%

Un programma superlativo che potrebbe ispirare una nuova serie di giochi.

**Sono in edicola  
le due riviste mensili  
con cassetta di  
Adventures**

**TUTTE IN ITALIANO**



**non  
perdetele!**



## Adventure

White Wizard è tornato da dove era venuto. Prendere il suo posto non è un compito facile. Solo una persona può farlo, ai chiama...

### L'ARLECCHINO

I fedeli lettori della rubrica di avventure non devono temere. Anche se ci sono dei cambiamenti, gli ingredienti base sono gli stessi. Troverete sempre accurate recensioni delle migliori avventure, la rubrica dei Contatti Diretti e la Posta del Mago (che riprenderà a partire dal prossimo numero). Infatti Magò Merlino, l'alter ego italiano di White Wizard, resta e sarà ancora lui a rispondere alle vostre lettere. Ma troverete anche molte novità. A cominciare da una nuova rubrica, VALLE DI SPERANZA, con molti più consigli, mappe, soluzioni e dispenze, ecc. Cominceremo subito con un doppio regalo: le prime dispenze delle soluzioni di Kayleth e The Bard's Tale. E poi la rubrica VOICI DI CORRIDOIO, anteprime, novità e altro ancora sul mondo dell'avventura.

### STATIONFALL

Infocom, solo disco L. 39.000

**M**entre state pensando al nuovo eccitante compito che vi hanno affidato - andare a prendere dei moduli - la vostra mente torna indietro a cinque anni fa quando le cose sembravano migliori. Allora, eravate un semplice Guardiamarina di Settima Classe, naufragato su Resida (un pianeta apparentemente deserto) ma avete avuto la possibilità di conoscere un piccolo e simpaticissimo droide di nome Floyd. Siete diventati amici e insieme avete scoperto i misteri del pianeta: salvandolo addirittura dalla distruzione. Gli ufficiali di Stella Patrol furono così contenti di voi che riceveste subito una promozione. Naturalmente pensaste che la società sarebbe diventata sempre più simile all'immagine romantica, avventurosa, esotica - riprodotta nelle pubblicità di arruolamento che voi stessi avavete letto prima di entrarvi a far parte. Come vi sbagliavate! La promozione vi ha fatto diventare Sottotenente di Prima Classe e vi sono stati affidati nuovi compiti, tra cui prendere e portare moduli. Oggi vi è stato assegnato il compito di andare a prendere il modulo per la "richiesta dei contenitori per i moduli neri regolamentari per l'arrivo delle pattuglie stellari". Stationfall si apre con voi sul

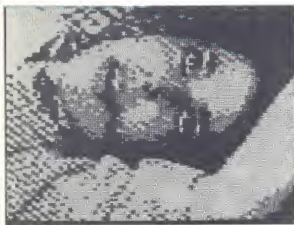
ponte 12 dell'astronave Duffy, cioè la sezione amministrativa. Armato soltanto di tre moduli, una carta d'identità, un cronometro e una uniforme "quattro-stagioni", dovete trovare un modo per recarvi alla Stazione Spaziale Gamma Delta Gamma 777-G 59/59 Settore Alpha-Mu-79. Ad ogni modo, per garantire il successo della missione potete essere aiutato da un droide. Ne potete quindi scegliere uno tra i tre a disposizione. Rex il bionico che è grande e grosso; Helen, l'esile sintetica - fermi tutti! Floyd il droide, il vostro vecchio amico di Resida. Se scegliete il compagno computerizzato sbagliato, il labbro inferiore di Floyd tremerà nervosamente e voi farete una brutta fine. Non è difficile trovare un mezzo per arrivare alla Stazione Spaziale (il viaggio è una stupidità se avete il modulo di completamento dell'incarico che si trova dentro la confezione). Una volta raggiunta G-D-G 777-G, avete subito qualche sospetto per il fatto che nessun comitato di ricevimento è venuto a darvi il benvenuto sul molo d'attracco. Le vostra sopraciglia si aggratteranno ulteriormente quando una veloce esplorazione dei corridoi rivela che non c'è alcun essere vivente (tranne il droide Plato

a cui piace leggere). Non ci vuol molto a scoprire oggetti e situazioni che suggeriscono quello che può essere accaduto alla Stazione Spaziale. Lentamente e inevitabilmente vi ritrovate a condurre un'altra indagine. L'autore di **Stationfall** è Steve Meretzky, un uomo che ha scritto diversi giochi per la Infocom tra cui alcuni classici come **Planetfall** (il predecessore di **Stationfall**), **Sorcerer** e **Leather Goddesses**. Questo suo ultimo *adventure* è allo stesso livello dei precedenti e ha sufficiente atmosfera e umorismo, nonché una pletora di enigmi, da dare l'impressione di vivere le avventure di un Sottotenente di Prima Classe. Le note a piè di pagina sono una piacevole aggiunta al testo e aiutano coloro che, come me, non hanno giocato a **Planetfall**

o sono un po' confusi da alcuni degli oggetti o dei luoghi che si incontrano nel gioco. Un solo piccolo appunto: è la mia immaginazione o il tempo di accesso al disco dei giochi Infocom è veramente aumentato? Digitate il comando 'Insert robot form into slot' quando siete al magazzino dei robot e aspetterete 37 secondi prima di ricevere una risposta. Forse il mio coordinatore di perpetuità funziona male sfalsando la mia percezione del tempo qui nel continuo umano, mentre per l'umanità, magari, questo ritardo non è così cruciale!

ATMOSFERA	89%
INTERAZIONE	87%
IMPEGNO	91%
GLOBALE	87%

## Voci di Corridoio



• Preparatevi a fare la conoscenza dello squartatore di Londra. La CRL sta infatti lavorando ad un'avventura intitolata, per l'appunto, **Jack the Ripper**. Al momento non si sa niente, ma godetevi questa foto da Grand Guinol, versione CRL.

• Direttamente da Ian Andrew della Incentive siamo venuti a sapere che verso la fine di novembre dovrebbe uscire **Graphic Adventure Creator Plus**. Il nuovo programma consentirà di scrivere avventure che utilizzino un sistema di accesso al disco, si dice simile a quello della Infocom. Se così sarà, questo significa che ora non c'è alcun limite alle avventure fatte in casa, se non la vostra immagina-

zione. E magari qualcuno si deciderà a scriverne qualcuna in italiano. L'utilità grafica è stata inoltre rifatta per accettare comandi da joystick.

• Al Personal Computer Show di Londra abbiamo visto il nuovo titolo della Level 9, **Gnome Ranger**. Si tratta di un'avventura in tre parti con enigmi multi-gioco e immagini digitalizzate, nonché una lunga e succosa serie di funzioni quali Go To, Follow, Find, Ram Save/Restore e Undo. E' la storia del lungo viaggio di ritorno a casa di Ingrid Bottomlow, dopo essere incidentalmente entrata in una distorsione spaziotemporale che l'ha teletrasportata in un luogo strano e micraviglioso. Aspettatevi una recensione quanto prima

Seguitemi nell'avventura più fantastica di tutte, venite con me nella...

## VALLE DELLA SPERANZA



**Dracula Part II:** Usate il vassoio come specchio per radersi.

**Frankenstein Part III:** Andate a Est verso la spiaggia ed esaminate la sabbia per trovare il sale per la ferita.

**Guild of Thieves:** Urlate al mugugno di fermare le pale. Recatevi alla Hot House quando il serpente vi si avviluppa attorno.

**Knight Orc:** Legate la lancia alla corda e lanciatela attraverso l'anello.

**Rebel Planet:** I serpenti e gli strobes non vanno d'accordo. Date una birra alla guardia del museo.

**Shadows of Mordor:** Tagliate l'albero con la spada poi fate leva sul ceppo con un ramo: troverete un'uscita.

**Starcross:** Guardate il proiettore attraverso il vetro affumicato.

**The Lurking Horror:** Per una perfetto pranzetto cinese il tempo giusto è 4.05 minuti a temperatura media.

**Wishbringer:** Usate una coperta per tenere tranquillo il cucciolo di Grue.

**Leather Goddesses of Phobos:** Il barattolo di vernice nera serve a far tornare nero il cerchio dentro l'Oasi.

# KAYLETH

US GOLD/ADVENTURESOF

Le continue richieste di soluzioni per questa o quella avventura ci hanno suggerito questa nuova rubrica. Ogni mese l'Arlecchino vi guiderà per mano attraverso un'avventura, scelta tra quelle più richieste dai lettori, fino alla soluzione finale. Non verrà svelato tutto, né il testo italiano suggerirà letteralmente il comando inglese da eseguire, ma chi avrà orecchie per intendere potrà finalmente provare la soddisfazione di aver concluso un'avventura.

La tranquilla esistenza degli Zyroniani è stata sconvolta dall'arrivo inopportuno di Kayleth, un potente e crudele tiranno attratto dalla sua bramosia di Cromazina, di cui è ricco il sottosuolo di Zyron.

Grazie ad un Bissemlatore Atomico collocato sull'astronave madre in orbita sul pianeta, Kayleth trasferisce su Zyron il suo esercito di androidi e costringe la popolazione a scavare nelle viscere del pianeta in cerca del prezioso minerale.

ed ecco che vi trovate faccia a faccia con il Droide Distruttore. Mantenete la calma, salite la rampa di scale e tirate la leva per cortocircuitare le tendenze distruttive del droide. Ora potete tornare indietro per esaminare il macchinario nella sala dell'unità di produzione degli androidi. 'La vostra curiosità viene premiata' e vi ritroverete con in mano un nastro adesivo acido. Andando a Nord da qui troverete il magazzino dei pezzi di ricambio: per terra c'è un fusibile. Prendetelo e andate due volte a Est. Siete

aprite il nastro e mettetelo sulla scatola metallica. Voilà, ecco tre cartucce da mettere nella piccola fessura che avete nel cranio. Ciascuna vi programma in modo diverso, facendovi agire come un particolare tipo di droide. La cartuccia Serta vi trasforma in un droide operaio, Masta in un controllore e Dexta vi dà la capacità di lanciare saette infuocate. Ora che potete godere della relativa tranquillità di queste prime localizzazioni sarebbe forse utile sperimentare l'effetto di queste cartucce e il modo in cui trasformano il vostro aspetto. A questo punto i guanti non vi servono più. Andando a Ovest vi troverete davanti ad una porta di servizio chiusa, mentre scendendo entrerete in una delle tante camere Azap sparse per l'astronave. Queste camere sono molto utili, poiché vi permettono di trasferirvi in altre camere Azap, a seconda del codice che inserite col tastierino. Sta a voi scoprire questi codici.

verso l'alto. Vicino alla porta che dà sul ponte di comando ne troverete un altro (DHT). Aprite la porta e date un'occhiata al pannello dei comandi. Troverete un pulsante e un altro codice Azap. Premendo il pulsante non succederà niente perché non siete programmato correttamente. Sostituite la cartuccia Serta con la Masta e provate di nuovo.

Da qui si scende in un'altra camera Azap. Andate giù e fermatevi a pensare. Il codice al fuori della porta che conduce al ponte di comando era DHT e quello al di fuori della porta con l'occhio blu era ROO. E' di nuovo ora di fare qualche esperimento. Digitate il codice DHT e state a guardare dove siete capitati, poi provate il codice ROO. Beh, non è che sia poi così eccitante... ma un momento, c'era un altro codice sul pannello dei comandi ELY. Bene, che aspettate?



Voi, un coraggioso e fedele Zironiano, siete riusciti a sfuggire alla schiavitù e a studiare un piano per liberare il vostro pianeta.

Sfortunatamente, appena comincia il gioco, scoprite che degli eventi indesiderati hanno rovinato il vostro piano...

Il primo schermo di testo contiene un suggerimento su quella che dovrebbe essere una delle vostre prime mosse. Anche se siete legati sul nastro trasportatore cercate di muovervi. Vi verrà riferito che siete bloccati da cinghie di metallo. Niente paura, ricordatevi della vostra incredibile forza. Rompete le cinghie e scendete dal nastro. Il vostro tentativo di fuga non passa però inosservato

nella sala di condizionamento degli androidi, dove c'è una sedia con una manopola. Girando la manopola la sedia reclinerà rivelando un paio di guanti. Prendeteli. Se a questo punto foste stanchi di vivere, sedetevi sulla sedia e fatela finita.

Ora portatevi nella stanza delle cartucce e guardatevi nella lastra riflettente per avere un'idea su come riempire la vostra testa. Quindi esaminate l'armadietto per trovare una scatola metallica. Purtroppo è saldata e non si riesce ad aprire. La soluzione a questo problema è a portata di mano. ESAMINATE quello che avete in inventario, specialmente i guanti, e fateci su un pensiero. Il nastro è acido, ricordate? Bene, indossate i guanti,



Ad ogni modo, visto che per ora non ne conosciamo neanche uno, tornate alla porta chiusa. Una disamina più accurata della porta rivela che sulla sua superficie c'è dipinto un occhio blu. Inserendo nella vostra testa la cartuccia giusta potrete aprire la porta e passare all'esterno dell'astronave. Esaminate la porta e scoprirete un codice Azap (ROO), poi andate

Finisce qui la prima dispensa della soluzione di Kayleth. Se volete leggere la soluzione di una particolare avventura, scrivete al Mago. Lui mi passerà le vostre lettere, nelle quali mi farebbe piacere leggere anche commenti o suggerimenti relativi a questa nuova rubrica. Per questo mese, questo è tutto dall'Arlecchino. Ciao.

## Contatti diretti

- The Fantastic Four.

Cerco aiuto disperatamente. Scrivere o telefonare a Ales-

sandro Franchini, Viale Bruno Pelizzi 71, 00169 Roma. Tel.: 06/7400579

= Scambio consigli su Wally Family, Twin Kingdom Valley,

Ring of Power, Ten Little Indians, Pulsar 7, Tir Na Nog, Shadow Fire, Enigma Force, Lords of Midnight, Doomdark's Revenge, Hobbit e altri

ancora.

Carlo Mucci, Via Ramazzotti 30, 20052 Monza (MI). Tel.: 039/326825



# ITAL VIDEO

DUE VIDEOGIOCHI MADE IN ITALY  
PER IL TUO DIVERTIMENTO!

## TOMBOLA

PER COMMODORE 64/AMIGA/MSX



IL GIOCO PIÙ AMATO CHE VANTA  
SECOLI DI TRADIZIONE IN  
VERSIONE A GRAFICA  
ANIMATA IN UNA ELEGANTE  
CONFEZIONE CONTENENTE  
LE CARTELLE

## BOCCE

PER COMMODORE 64



UNA REALISTICA SIMULAZIONE  
DEL PIÙ FAMOSO GIOCO  
ITALIANO



BUDGET

# ECONOMICO E CARINO

## Il giretto mensile di ZZAP! tra il budget software

I giochi economici fanno sempre la parte delle cenerentole, ma sempre più spesso accade che i parenti poveri diano lezioni di qualità e competenza ai programmi con maggiori pretese. E allora perché non dedicare uno spazio al budget software? In vena di grandezza abbiamo deciso di istituire un nuovo "bollino", la medaglia d'argento, ai giochi migliori.

### JOE BLADE

Players, L.5.000, Per C64.

Se sei presidente della Terra venissero catturati dal diabolico Crax Bloodfinger che chiede 30 miliardi di dollari di riscatto chi inviereste? Joe Blade, naturalmente!

Joe deve infiltrarsi nel QG di Bloodfinger e strappare dalle grinfie dei terroristi gli ostaggi. La roccaforte è piena di soldati armati e come se non bastasse bisogna trovare e attivare sei trappole: dopo di che avrete solo 20 minuti di tempo per portare a termine la missione. Per installare l'esplosivo bisogna rimettere nella giusta sequenza, entro un tempo limite, le lettere A, B, C, D e E: un compito non frequente ma piacevole. Se non ci si riesce Joe muore e il gioco finisce.

Per accedere ai livelli superiori della base bisogna raccogliere le chiavi che sono disseminate lungo il cammino: la fortezza ha molte stanze e corridoi quindi è fondamentale farla una mappa.

Joe Blade è un gioco spara-e-cerca abbastanza semplicistico ma è reso molto piacevole dalla grafica e dalla spiritosa azione di gioco. Decisamente un titolo da collezione.

GALEALE 92%



I ribelli si sono impadroniti del pianeta Sentinel 4 gettando questo mondo, una volta pacifico, nel caos e nell'anarchia.

Gli insorti si sono impadroniti di un immenso complesso di sicurezza e vi hanno immagazzinato tutte le loro armi e munizioni. Un carroarmato ACE Mk II Interceptor è stato inviato in missione per distruggere la santabarbara dei ribelli e renderli così inoffensivi.

Anarchy è un gioco di labirinto e d'azione nel quale dovete superare gli intricati percorsi di ogni magazzino per trovare e distruggere le casse di armi. Diversi droidi, che



Joe Blade sistema per le feste gli uomini di Crax Bloodfinger

vanno evitati o colpiti, pattugliano il magazzino. Un colpo li stordisce e una serie di colpi a ripetizione li 'spinge via'.

Quando avete distrutto tutte le casse, il carroarmato si dirige verso il portale di uscita, ora visibile, per poi riapparire nel magazzino successivo.

L'insolita azione di gioco, la bella grafica e i brillanti effetti sonori rendono Anarchy interessante e stimolante. Un titolo da accogliere a braccia aperte, dalla nuova etichetta della Hewson.

GALEALE 83%



Le simulazioni del biliardo e dello snooker (una variazione inglese del biliardo, ndr) non mancano, anche se alle volte non sono delle migliori, quindi quest'ultima offerta della MAD si trova in pessima compagnia. Sfortunatamente è della stessa pasta: non migliora di un pelo le precedenti versioni anche se include entrambe le simulazioni.

Lo schermo è simile per entrambi i giochi (ognuno viene caricato individualmente) e opera in alta risoluzione con le palline rappresentate da piccoli cerchietti. Questo rende difficilissimo prendere la mira col cursore a croce perché si lavora



su un'ampiezza di circa cinque pixel. Anche il movimento delle palle è poco realistico: accelerano e decelerano a caso.

I fanatici sportivi forse possono trovare un po' di sollazzo in questo gioco ed è quasi divertente essere battuti 114 a 11 dal computer al nono livello!

GALEALE 28%



Gli sport futuribili sembrano di gran moda questo mese e Tunnel

Vision si aggiunge alla serie. Ambientato nello spazio, il gioco mette due giocatori uno contro l'altro in una gara che si svolge all'interno di un tunnel proiettato olograficamente. Ogni giocatore deve trovare una sfera incandescente e portarla al traguardo. Il tunnel forma un loop continuo e inserito nel gioco c'è un circuit-designer che consente di disegnare e salvare nuovi circuiti.

Possono agire due giocatori contemporaneamente perché Tunnel Vision ha lo schermo doppio come Plistop II (in effetti anche i comandi e la generale sensazione di gioco è simile). Il semplice obiettivo del gioco può anche an-

dar bene ma l'azione, già così limitata, è inframmezzata da lunghi periodi in cui si gironzola per il tunnel con nient'altro da fare che aspettare che appaia la sfera o il vostro avversario. Una volta presa la sfera, il giocatore deve ripercorrere la strada e riportarla al traguardo: non proprio una cosa eccitante.

Grafica stupenda ma gioco un po' inutile: se volete un gioco della Rack-it comprate Anarchy.

**GLOBALE 28%**

### SPECIAL AGENT

Firebird Silver, L.5.000. Per C64

**Special Agent** della Firebird è un'altra variante di **Gumshoe** e **Elevator Action**. Vestendo i panni dell'agente della CIA Felix Hoover il giocatore deve superare le stanze, i corridoi e gli ascensori di un palazzo nel centro di Mosca. Scopo di Felix è rubare i piani dell'ultima astronave sovietica e scappare, raccogliendo contemporaneamente la maggior quantità possibile di danaro per facilitare il ritorno. La fuga è resa più difficile dai numerosi uomini del KGB che sono costantemente sulle sue tracce e gli sparano non appena lo vedono.

La grafica è realizzata con intelligenza e anche se i personaggi sono un po' piccoli gli ultimi sussulti di Felix prima della morte sono magnificamente animati. L'azione di gioco però è abbastanza ripetitiva e nel complesso è troppo simile ad altri giochi per poter considerare un acquisto indispensabile.

**GLOBALE 63%**

### PYRAMID OF TIME

Firebird Silver, L.5.000. Per C64.

Nel futuro gli sport verranno giocati in immense arene spaziali. **Pyramid of Time** è uno di questi. Nello stupendo schermo dei titoli avete la possibilità di scegliere tra uno o due giocatori. Ogni contendente allora scende nell'arena e sale a bordo del veicolo scelto tra i tre disponibili.

Il gioco passa continuamente tra due fasi principali: lo schermo della Piramide e lo schermo bonus. Entrando nel primo si vede la piramide rotante circondata da quattro strati di diamanti che le ruotano intorno e che si trasformano a caso in gemme scintillanti e pianeti. Se si spara alle gemme si guadagnano punti e se si fa esplodere un pianeta questo prende il colore del velivolo del concorrente.

Andando nello schermo bonus appare una griglia: una strana, colo-



Felix Hoover (nome in codice 'il Pulisci-Tutto') cerca di scappare dal Quartier Generale russo

rata e pulsante rete di percorsi lungo la quale si muovono i due velivoli. Durante questa sezione bisogna raccogliere le gemme disponibili prima di venir ritrasportati allo schermo della piramide. Non sembra che vi sia uno scopo particolare nel gioco e ci vuole un po' di tempo per capire cosa si sta facendo. Ciò nonostante è stranamente attraente ed è molto ben presentato.

**GLOBALE 78%**

### MOTOS

M.A.D., L.5000. Per C64, Amstrad.

Nell'incredibile universo del budget game capita anche di trovare una conversione di un arcade da bar come questo **Motos** prodotto dalla Mastertronic su licenza della Namco.

Una piccola astronave ha il compito di ripulire numerose piattaforme di diversa forma e grandezza dall'invasione di api spaziali e altri oggetti. Il metodo è abbastanza semplice e consiste nel spingere i nemici giù dalle piattaforme. Il numero e le dimensioni delle api aumentano con il progredire del gioco. L'astronave può incrementare la sua potenza di spinta raccogliendo delle pillole oppure può evitare buche e fossati utilizzando delle ali per saltare. E' possibile anche creare delle buche atterrando per due volte su una casella. Una delle difficoltà è spingere gli invasori senza lasciarsi trasportare dall'entusiasmo e finire nel vuoto. La grafica è in 3D e ben realizzata. **Motos** è un po' ripetitivo anche se abbastanza divertente.

**GLOBALE 89%**



Lo schermo principale con la piramide nello strano gioco dell'Activision/ Firebird





HARDWARE

# UN HOME CONSOLLE PER GIOCARE

## ATARI XE VIDEOGAME SYSTEM

**S**i avvicina Natale e per gli appassionati videogiochi stufi di battere i tasti ecco un altro sistema dedicato esclusivamente al gioco. Dopo il Sega Master System e la console Nintendo è arrivato anche sul mercato italiano l'XE System, l'ultimo nato in casa Atari. A differenza degli altri due sistemi dedicati, quello dell'Atari è sì una console, ma è una console collegata a una tastiera della serie XE e XL. Il corpo principale della console è una scatoletta dalle linee raffinate di un elegante color grigio ravvivato dalle tinte pastello dei tasti funzione: quattro grossi "bottoni" situati sul pannello superiore in basso a destra. Sempre sopra: le feritoie di azione, il tasto di accensione e la fessura per l'inserimen-

to delle cartucce. Sul retro della macchina ci sono invece tutte le prese: uscita audio, uscita monitor e televisore; presa seriale per registratore, unità disco, modem e stampante; e infine la presa di alimentazione. Le prese per i joystick sono posizionate sul fianco destro mentre, su quello sinistro, c'è la presa di collegamento per la tastiera, che è quella del 130XE ricaricabile per l'occasione. Sulla tastiera è invece presente la presa per la pistola a raggio di luce: un accessorio che non poteva mancare essendo questo sistema particolarmente dedicato al gioco.

Tutto completo l'XE Videogame System è quindi un vero e proprio home computer dotato di interprete Basic incorporato e 64K di memoria. Mentre in Inghilterra questo sistema viene venduto separatamente, la tastiera quindi è facoltativa, in

Italia la confezione comprende: console, tastiera, due joystick, pistola a raggi e tre giochi in omaggio tra cui Flight Simulator II e Missile Command. Il prezzo al pubblico è di circa 370.000.

La gamma del software disponibile è molto ampia e comprende quasi tutti i classici del glorioso 2600 rivisitati (da Millipede a Galaxian a Space Invaders) e, di prossima uscita, nove titoli tra cui Summer Games, Touchdown Football, Impossible Mission, One on One Basketball, Sky Fox e Super Huey. Si possono utilizzare programmi su cartuccia e, nel caso compari anche il registratore (L. 69.000) quelli su cassetta.

Con questo sistema "dedicato a metà" l'Atari entra nella mischia dei sistemi dedicati al gioco con un prodotto che, pur non essendo solo una console, per le sue caratteristiche è più

adatto al gioco che alla programmazione e al software gestionale.

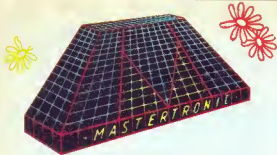
### CARO PICCOLO VCS

Ritorna, anche lei carrozzata ex novo per l'occasione, la vecchia console 2600. Piccola e compatta, con la fessura per le cartucce e i tasti funzione situati nella parte superiore del pannello frontale. Ciò che è veramente cambiato rispetto al vecchio e glorioso 2600 è il prezzo: 100.000 e la console sarà vostra. Il software comprende il vecchio catalogo e l'Atari ha annunciato l'uscita di nuovi titoli realizzati per questo sistema da case famose quali l'Activision e la Epix. Il prezzo delle cartucce non dovrebbe superare le 20.000 lire.

Per quel che riguarda le periferiche, oltre al joystick di serie, c'è il Super Controller e la Trackball.







Lit. 5.000



Lit. 7.500



Lit. 5.000



# RONIC GAMES



L'ESPOSITORE **COMPUTER GAMES**  
STA DIVENTANDO ANCORA PIÙ GRANDE!  
È IN ARRIVO UNA NUOVA GAMMA  
DI GIOCHI **ORIGINALI**



AL SOLITO PREZZO DI L. 5.000 E L. 7.500  
E SEMPRE CON ISTRUZIONI IN ITALIANO!

ALLORA CHE COSA ASPETTI?  
CON TANTI GIOCHI TRA CUI SCEGLIERE  
SICURAMENTE TROVERAI  
QUELLO DI TUO GUSTO.



Dal tuo rivenditore di fiducia.



**L. 5.000 &  
L. 7.500**



# DALLA RUSSIA

L' AGENTE MINSON SI È INFILTRATO NEL QG DELLA MICROPROSE

Quando la super spia sovietica Vladimir Minsonski penetrò l'infame schermo difensivo della Microprose, tutto era perfetto. Ora niente può impedirgli di portare a termine la sua missione. ... Un momento! Cosa sono queste? Copie di Airborne Ranger e Project: Stealth Fighter. ... la loro irresistibile giocabilità gli farà scordare di scappare in tempo?

**I**l giorno prima ho ricevuto l'ordine: infiltrarsi nel quartier generale della Microprose e riportare informazioni sui nuovi titoli. Doveva essere una missione 'mordi-e-fuggi', per la gloria della nostra Madre Russia! Furbi a nascondersi in un tranquillo paesino del Gloucestershire - ho pensato. Ma stupidi a lasciare gli uffici incustoditi durante il loro squallido pranzo di lavoro capitalista, durato tre ore. E là, sul tavolo c'era un dischetto! **Airborne Ranger**: le missioni di un commando di guastatori in territorio nemico. Oh, oh, non me la fai Rambo! Anche noi nelle gloriose Repubbliche Sovietiche sappiamo correre, saltare e strisciare nel fango. Ma è meglio che dia un'occhiata, altrimenti potrei ritrovarmi io a strisciare nel fango siberiano. Hei. Qui si scelgono le missioni: che vanno dal distruggere una base SAM al liberare gli ostaggi, ciascuna delle quali è a più livelli. Ora, cosa scelgo: 'impedito' o 'sono-così-tosto-che-so-che-non-durerò-più-di-30-secondi'? Mentre il disk drive sfrigola, darò un'occhiata a questo manuale top-secret.

Strisciando verso l'ignaro nemico in Airborne Ranger



Lo schermo di caricamento di Stealth Fighter

Meno male che è un Commodore, perché mi ci vorrà del tempo: son cento pagine di istruzioni.

Sembra che le iene capitaliste vogliano produrre un incrocio tra una simulazione di campo di battaglia e la pura finzione di un gioco arcade. Qualcosa di un po' meno complesso dei loro soliti prodotti, ma probabilmente più realistico di **Commando** e dei suoi svariati cloni. Dovrei vincere facilmente quindi!

Hei, eccomi in zona di lancio. Butto giù i pacchi di rifornimenti. Ecco che vanno ed ora tocca a me. Mentre scendo poso anche dirigere il mio paracadute. Sarà difficile per quei filoni yankees, ma...

Oddio, sembra che due pacchi siano atterrati su un campo minato e siano andati persi. E io sto atterrando proprio vicino a una casamatta: non mi sento molto gradito. Credo che sia meglio scendere terra velocemente.

E ora recuperiamo i rifornimenti: munizioni di scorta e, meno male, medicinali. Se il ritmo è questo ne avrò presto bisogno. E' meglio far qualcosa per que-



Il maggiore Bill in posa sul suo Stealth Fighter mimetizzato

sti tiratori scelti. ... cosa ne dite di una granata?

Strappo la linguetta premendo il tasto funzione e il pulsante di fuoco e prendo la mira tramite un piccolo cursore, con tanto di ombra a indicare l'altezza.

Ooops! non ha funzionato! Deve esserci una super difesa. Proviamo con un razzo. Ce l'ha fatta: con effetti devastanti! Ora è meglio che mi eclissi. Una rapida occhiata allo schermo della mappa mi dice che devo dirgermi a nord. Fai scorrere quello strambo scroll tetradirezionale. Se solo i nostri ragazzi là a casa riuscissero a fare anche loro cose così...

Hei. Ora sto correndo ma sento dei passi. Per Lenin! Ho messo le chiappe al sicuro giusto in tempo (mi piacciono i vostri modi di dire occidentali)! C'era un tizio con un lanciafiamme, ma gli ho sparato. Presto, vedo un fossato lì davanti: è meglio che mi nasconda per un po'.

Dopo due campi minati e alcuni fili spinati eccomi all'accampamento nemico.

# CON AMORE



Ho fatto saltare la porta delle prigioni. Le teste dei miei compagni continuano a spuntar fuori mentre aspettiamo l'elicottero, ma i nemici continuano ad arrivare e a sparare. Fermi tutti: questo dev'essere l'elicottero!  
All'improvviso appare una piccola scala: corro verso la scala e prima che anche i prigionieri possano raggiungerla un maledetto cecchino fa saltar per aria la prigione uccidendoli tutti. Qualcosa mi dice che non mi daranno l'Ordine di Lenin per questa missione!  
Ehi, laché dell'imperialismo questo gioco è troppo forte! Mi piacerebbe giocarci ancora ma non ho tempo. Posso solo compiacermi per il fatto che sarà tra un po' disponibile per Commodore, Spectrum e Amstrad e in un imprecisato futuro per Amiga e ST. In Russia non lasceremo giocare ai giovani comunisti questo genere di giochi, li mandiamo in Afghanistan a farlo sul serio! Hei, e questo disco cos'è? Carichiamolo e vediamo... Rimsky-Korsakov! Sullo schermo di caricamento c'è scritto Top Secret! Ecco, Project: Stealth Fighter, la simulazione del misterioso aereo di cui gli alti papaveri del Pentagono negano



Lo schermo di selezione degli armamenti in Project: Stealth Fighter



Missione conclusa: al circolo ufficiali a ricevere le congratulazioni

L'assalto finale alla base nemica



l'esistenza.

Vai a far credere ai miei superiori che è solo un gioco elettronico. Hanno dimenticato chi dirige la Microprose. Il maggiore Wild Bill Stanley è Consigliere Capo dello Stato Maggiore del Pentagono e se la Microprose dice che questa è una simulazione accurata, per me è sufficiente!

Hei, scegliamo una missione dal menù. Credo che proverò un bombardamento nel Golfo (tanto per essere attuali). Si parte dalla portaerei, pronti per il decollo. Sento rombare i motori ed ecco in volo: mi giro e poi viro in modo da valare sopra la portaerei stessa. Per ora gli elementi del gioco sono disegnati 'per profili' ma non sorprendetevi se nella versione finale la grafica sarà 'ombreggiata'. Cosa potranno aggiungerci ancora per fare felici i loro cittadini?

Come tutte le simulazioni della Microprose anche in questa, all'inizio, c'è un sacco da imparare ma per facilitare le cose c'è una mascherina da mettere sopra la tastiera. Ad ogni modo se non fossero così accurati non sapremmo neanche usarlo. . . figuratevi che i miei hanno rispedito indietro una valigia diplomatica piena di Gunship quando è uscito?

Adesso è facile essere un asso dell'aviazione. Questi pannelli di controllo sono tutta un'altra cosa, con tutti quei sistemi di puntamento computerizzati per i missili e i cannoncini. Naturalmente li abbiamo anche noi nella Madre Russia: solo che i nostri sono disegnati sul vetro!

Il più importante di questi strumenti è lo *stealth meter* (clandestinitàmetro?). Il segreto di un volo sicuro sta nel tenere d'occhio le vostre emissioni e stare sotto la portata del radar.

Bisogna sempre stare all'erta altrimenti, invece di medaglie e celebrazioni alla mensa degli ufficiali, vi ritroverete soli e disperati al tavolo di un bar.

Ha detto stare all'erta? Non mi ero accorto che era passata l'ora del pranzo e che erano tutti ritornati dal ristorante. Qualcosa mi dice che il comandante Stewart Bell non ama le spie. In effetti sta per minacciarci ma non parlerò mai. Sono un agente russo perfettamente addestrato e...

Sì, diserterò! Farei di tutto piuttosto che essere costretto a volare col maggiore Bill ai comandi: anche se si tratta solo del *Gunship Link Flight Training Simulator* presentato al PC Showski (la fiera di settore in Inghilterra, ndr). OK, mi hanno sconfitto, ma avviso tutti i veri compagni di andare a vedere questi prodotti non appena arriveranno nella zona di lancio della vostra città. Per quel che mi riguarda mi sono rimesso di nuovo sul computer prima che mi deportino. . . ed ora devo scegliere: volo o striscio nel fango?

DIVENTA ALLENATORE DELLA TUA SQUADRA DEL CUORE, GIOCA CON:

# FOOTBALL FORTUNES

TUTTO IL CAMPIONATO DI CALCIO • MINUTO PER MINUTO

PROGRAMMA E GIOCO TUTTO ITALIANO

## FOOTBALL FORTUNE:

- UN BRILLANTE GIOCO DI SOCIETÀ INTERAMENTE GESTITO DAL COMPUTER!
- PER 2/5 GIOCATORI NEL RUOLO DI ALLENATORI/DIRETTORI TECNICI.
- OGNI GIOCATORE DEVE GUIDARE LA PROPRIA SQUADRA ATTRAVERSO TUTTA LA STAGIONE CALCISTICA.
- DALLA SECONDA STAGIONE OGNI SQUADRA ENTRA A FAR PARTE DI UNA DELLE 3 COMPETIZIONI EUROPEE!



Da settembre disponibile per:

Commodore 64 cass.	L. 29.000
Commodore 64 disco	L. 39.000
MSX	L. 29.000
Spectrum	L. 29.000
Atari	L. 29.000
Atari ST	L. 49.000
IBM	L. 49.000
Amiga	L. 49.000



# ZZAP! Parade

1. (8) THE LAST NINJA  
SYSTEM 3  
ZZAPI PAGELLA 90%

2. (1) HEAD OVER HEELS  
OCEAN  
ZZAPI PAGELLA 97%

3. (-) BUBBLE BOBBLE  
FIREBIRD  
ZZAPI PAGELLA 97%

4. (2) ARKANOID  
IMAGINE  
ZZAPI PAGELLA 80%

5. (6) WONDER BOY  
ACTIVISION  
ZZAPI PAGELLA 86%

6. (4) WIZBALL  
OCEAN  
ZZAPI PAGELLA 98%

7. (-) STAR PAWS  
SOFTWARE PROJECTS  
ZZAPI PAGELLA 90%

8. (20) ROAD RUNNER  
US GOLD  
ZZAPI PAGELLA 74%

9. (18) DEFENDER OF THE  
CROWN  
MIRRORSOFT  
ZZAPI PAGELLA 94%

10. (3) WORLD GAMES  
EPYX/US GOLD  
ZZAPI PAGELLA 98%

11. (5) CHAMPIONSHIP WREST-  
LING  
EPYX/US GOLD  
ZZAPI PAGELLA 80%

12. (14) INTO THE EAGLE'S NEST  
PANDORA  
ZZAPI PAGELLA 90%

13. (-) SOLOMON'S KEY  
US Gold  
ZZAPI PAGELLA 80%

14. (9) BARBARIAN  
PALACE SOFTWARE  
ZZAPI PAGELLA 87%

15. (27) SLAP FIGHT  
IMAGINE  
ZZAPI PAGELLA 80%

16. (10) SUPER CYCLE  
EPYX/US GOLD  
ZZAPI PAGELLA 95%

17. (21) METROCROSS  
US GOLD  
ZZAPI PAGELLA 92%

18. (11) ENDURO RACER  
ACTIVISION  
ZZAPI PAGELLA 89%

19. (-) KIKSTART II  
IMAGINE  
ZZAPI PAGELLA 80%

20. (12) DRAGON'S LAIR II  
SOFTWARE PROJECTS  
ZZAPI PAGELLA 90%

21. (7) DELTA  
THALAMUS  
ZZAPI PAGELLA 74%

22. (13) LEADERBOARD  
ACCESS/US GOLD  
ZZAPI PAGELLA 97%

23. (15) ELITE  
FIREBIRD  
ZZAPI PAGELLA 85%

24. (17) THE SENTINEL  
FIREBIRD  
ZZAPI PAGELLA MO

25. (16) SANXION  
THALAMUS  
ZZAPI PAGELLA 93%

26. (22) THE SACRED ARMOUR  
OF ANTIRIAD  
PALACE SOFTWARE  
ZZAPI PAGELLA 93%

25. (25) GAUNTLET  
US GOLD  
ZZAPI PAGELLA 93%

28. (26) ARMY MOVES  
IMAGINE  
ZZAPI PAGELLA 75%

29. (23) MUTANTS  
OCEAN  
ZZAPI PAGELLA 90%

30. (28) FLASH GORDON  
MASTERTRONIC  
ZZAPI PAGELLA 91%

## ZZAP! Parade

NOME .....  
COGNOME .....  
VIA .....  
CITTA' .....

I miei giochi preferiti sono:

1. N.E.X.U.S. ....  
2. WONDER BOY .....  
3. THE LAST NINJA .....  
4. BUBBLE BOBBLE .....  
5. FIST II .....

Spedite a Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio, 27 - 20123 Milano



ANTEPRIMA

# GUIDA DEL CACCIATORE LUNARE

## THALAMUS

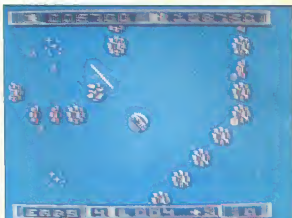
Prossimo concorrente... Martin Walker. Specializzazione: programmatore. Attualmente Martin ha 34 anni (condizione che lui definisce momentanea) e vive a Lincolnshire con la moglie Belinda e il cane Muffin. Belinda è un'artista, crea oggetti dipinti a mano che vende nei negozi di artigianato, mentre Muffin riordina i listati di Martin: spesso prima che questi abbia avuto la possibilità di usarli! Inizialmente Martin lavorava all'Atari UK come responsabile dell'addestramento del personale, dove insegnava ad usare i computer da ufficio dell'Atari. Iniziò a interessarsi di programmazione dopo essersi ingigilito con l'onnipresente Commodore PET. Poi comprò uno ZX81 e alla fine approdò all'Atari 400. Il suo primo lavoro pubblicato fu realizzato nel 1982 con quest'ultimo computer: un editor di caratteri chiamato Magic Window. Dopo due anni all'Atari Martin fu licenziato per sovrana-

numero, in seguito alla ristrutturazione voluta dalla dinastia Tramel.

Visto il discreto successo della sua prima opera, Martin decise di mettersi in proprio e fu incaricato dalla Quicksilver di realizzare un gioco su licenza basato sulle avventure di un orsetto bianco con pullover rosso e sciarpa gialla a quadretti.

Martin lavorò per cinque mesi di fila e poco prima di finire la programmazione del gioco la Argus Press decise di comperare la Quicksilver. Dopo un periodo di incertezza (se non di apprensione), la Argus decise finalmente di pubblicare Rupert And The Toymaker's Party. I fan di Rupert furono contenti ma il resto dell'umanità rimase un po' scettica.

A Martin fu chiesto di realizzare un altro gioco su licenza, basato sulle avventure temporali di Michael J. Fox. Avendo solo 14 settimane per concepire, disegnare e programmare Back to The Future, i risultati non furono dei migliori e l'accoglienza fu un po' fredda. La sua successiva incursione nel linguaggio



macchina del 64 fu Chameleon, per la Electric Dreams. Dopo sei mesi di rilassante (!) programmazione, il gioco fu premiato con una salutare percentuale Globale dell'84% su Zzap! Essendosi affilato i denti su questi primi titoli, Martin è ora pronto a lanciare un attacco frontale al mercato del 64 con *Hunter's Moon*: uno spara-e-fuggi differente dal solito.

La versione definitiva dovrebbe uscire al primi di novembre per la Thalamus. Martin si avvicinò alla Thalamus dopo aver visto Delta. "Delta mi aveva molto impressionato: c'è un'estrema attenzione ai dettagli e all'aspetto complessivo del gioco. Avvicinai la Thalamus perché penso che sia un'ottima società per cui lavorare; sanno lavorare con i giochi originali, i quali hanno bisogno di un diverso tipo di marketing rispetto ai giochi su licenza e alle conversioni. Lavorano bene perché non pubblicano un gioco fino a quando sia il programmatore che il gioco non sono veramente pronti".

Negli ultimi sei mesi Martin ha lavorato a *Hunter's Moon*, gli ultimi due lavorando sette giorni su sette; alle volte anche 12 ore al giorno. Questo superlavoro induce uno stato di iperattivismo durante il quale Martin (e senza dubbio anche la sua pazientissima moglie) non riesce a dormire.

"L'ispirazione arriva nei momenti più strani" dice sorridendo.

Ma non è un prezzo così alto da pagare perché Martin ama il suo lavoro e gli piace poter lavorare a casa sua. Recentemente ha acquistato un Atari 1040ST (sul quale lavora per poi trasferire il codice su 64) ed è intenzionato a creare giochi sia per i computer a 16 che a 8 bit.

"LST è una macchina impressionante, ma il livello



del suo software deve migliorare". Vuol dire che abbandonerà il 64? "No, se Hunter's Moon va bene sarò felice di continuare a lavorare col 64. E poi ci vogliono circa sei mesi prima di avere familiarità con una macchina e riuscire a produrre qualcosa di buono. La qualità dei giochi su 64 è buona e continua a migliorare: non c'è bisogno di mezzo mega di memoria per fare qualcosa di bello".

## HUNTER'S MOON: IL GIOCO

In Hunter's Moon il giocatore è ai comandi di una navicella Hunter, la cui destinazione è una piccola luna: da qui il titolo.

Essendosi avvicinato troppo a un buco nero, l'Hunter si ritrova in una zona sconosciuta della galassia abitata da una strana specie aliena che vive in costruzioni simili ad alveari. Questa strana comunità di operai e soldati è governata dalle "Starcells". Gli operai, che non possono essere uccisi, "acrescono" le strutture della costruzione sgambettando qui e là e po-

sizionandone i pezzi secondo degli schemi prestabiliti. Per scappare dal sistema e intraprendere il viaggio di ritorno la strada deve aprirsi la strada tra le strutture aliene. Mano a mano che distruggete l'alveare gli operai lo ricostruiscono. Per superare ogni livello è necessario un sottile miscuglio di abilità, tempismo e fuoco furibondo.

Ogni livello contiene fino a quattro Starcells che vanno tutte distrutte prima di poter passare a quello successivo.

Gli Starcells contengono anche dei dati di navigazione che sono di vitale importanza per tornare a casa. Hunter's Moon ha uno scrolling multi-direzionale con campo stellare parallaxico e sprite a tutto schermo. Vanta anche una compressione dei dati non male: contiene infatti 127 livelli e più di 1000 schermi!

Se Hunter's Moon avrà successo - e ha tutti gli ingredienti per averlo - non è da escludere che ci siano un seguito o degli schermi aggiuntivi. Chi vivrà vedrà.

## LA PRIMA VITTIMA

**ocean**

Dopo molti anni di silenzio la guerra del Vietnam sembra essere tornata di moda. Dopo il successo di '19' di Paul Hardcastle sono usciti tre film in altrettanti mesi, ognuno che racconta "come è andata veramente".

L'industria del gioco elettronico gli è subito andata dietro con la Cascade che ha acquistato i diritti della canzone di Paul Hardcastle e la Ocean quelli di Platoon, il superpremiato film di Oliver Stone.

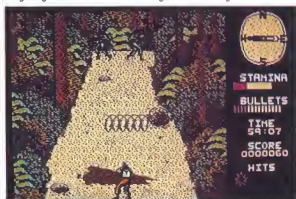
La trama del film racconta una tragica storia della lunga guerra tra i due eserciti, e dell'altrettanto tragica divisione tra le file americane. La storia, vista attraverso gli occhi di una recluta (impersonificata da Charlie Sheen), racconta l'eterna lotta tra il bene e il male, rappresentati da due sergenti americani: Elias e Barnes.

Il gioco è multi-load e contiene sei livelli separati: ognuno con la sua specifica azione di gioco. Nel primo livello il giocatore deve attraversare la giungla vietnamita evitando trappole, mine e serpenti. In quello successivo il plotone

perquisisce un villaggio nemico e ancora una volta deve evitare i pericoli mortali in esso nascosti. Il terzo livello è una snerbante ricerca del famoso sistema di gallerie sotterranee del Viet Cong, nel quale l'eroe deve scavare e distruggere i nemici nascosti. La giungla di notte, vista dall'interno di un bunker americano, fa da sfondo alla scena successiva e il giocatore, come un cecchino, deve colpire i soldati vietnamiti ogni volta



Un guerriero vi attende in fondo alla galleria Viet Cong...



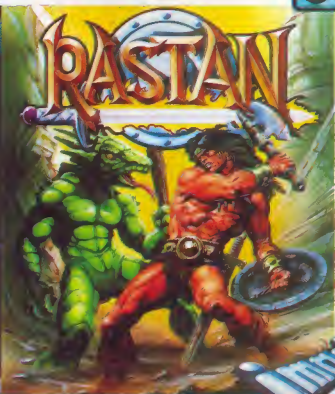
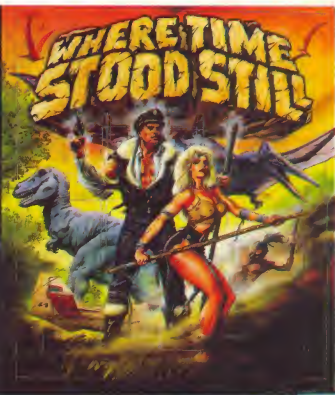
Nella giungla: uno sventurato soldato passa per le forche caudine Viet

che un razzo illumina il cielo. Il penultimo livello si svolge di nuovo nella giungla, mentre nella scena finale bisogna uccidere il rinnegato sergente Barnes. Come il nome suggerisce, il giocatore comanda un intero plotone e ogni soldato ha un suo grado di immunità. I giocatori feriti possono essere fatti riposare, prendendo il comando di un altro soldato del plotone

prolungando così il gioco. Il gruppo di programmatori della Ocean ha passato mesi a ideare l'azione di gioco che è stata convertita per il C64 da Zach Townsend, Andrew Sleigh e Martin MacDonald (responsabile della grafica nel gioco Star Wars della Software Projects). Il gioco - che includerà delle chicche quali dialoghi sintetizzati - dovrebbe uscire per Natale.



# Giochi originali



Distribuito e prodotto in Italia da **Leader Distribuzione** s.r.l. - Via Mazzini, 15  
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

**L. 12.000 cassetta**  
**L. 15.000 disco!!!** (PER CBM 64)



# TERMINATOR

joystick a microswitch - esplosivo

• L. 44.000 •



**ACTION · EXCITEMENT · DESTRUCTION**  
**IT IS THE WAY OF THE**

# JACKAL™

© KONAMI 1986

 **KONAMI**

COMMODORE CASSETTA L. 12.000

COMMODORE DISCO L. 15.000

Win  
an Actual Jackal  
Arcade Machine  
See pack for details

SPECTRUM CASSETTA  
ATARI CASSETTA  
ATARI DISCO

L. 15.000  
L. 18.000  
L. 25.000



 **KONAMI**

*Another gripping Arcade Conversion*

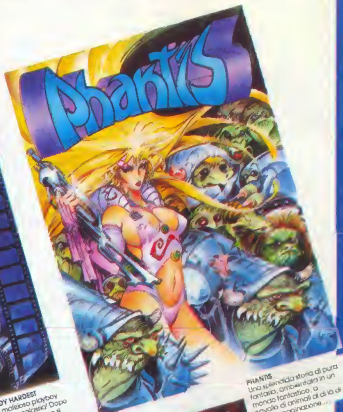


# ocean

COMMODORE 64/128 CASSETTA L. 12.000



**FREDDY HARDEST**  
Il più malizioso playboy  
dell'intero galaxy! Dopo  
dell'intera galassia? Dopo  
una sberleffiata tollerata, si  
trova tra i rottami di una  
pianetella, su di una luna  
 sconosciuta. E quindi  
nessuno li guai...



**PHANT'S**  
Una selvaggia storia di pura  
fantasia, ambientata in un  
mondo fantastico, la  
caccia di animali di la di  
ogni immaginazione...



**RENEGADE**  
Una convenzione che ti  
sorprenderà senza fiato, con  
tutte le caratteristiche  
dell'originale conmap,  
gioca sporcio... gioca  
RENEGADE.

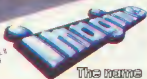


**PSYCHO SOLDIER**  
Atterrai tra un'amicizia  
ancora in assestata di  
passione e di avventura. Il  
facile è una sorpresa.

COMMODORE 64/128 DISCO L. 15.000

Disponibile anche per altri tipi di computer

Distribuito da: LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) Tel. 0332/21 22 55



The name  
of the game

# BUGGY BOY<sup>®</sup>

Portatila casa un coin-op originale!!

L. 12.000 CASSETTA - L. 15.000 DISCO - COMMODORE 64/128

Disponibile anche per



# U.S. GOLD ORO PER L'AUTUNNO

CALIFORNIA  
GAMES  
CBM 64/128  
SPECTRUM 48/128K  
AMSTRAD  
MEX  
IBM  
AMIGA



CAPTAIN  
AMERICA™  
SPECTRUM 48/128K  
CBM 64/128  
AMSTRAD  
ATARI ST

TRANTOR  
CBM 64/128  
SPECTRUM 48/128K  
AMSTRAD  
ATARI ST



STREET SPORTS™ BASEBALL  
CBM 64/128  
STREET SPORTS™ BASKETBALL  
CBM 64/128  
SPECTRUM 48/128K  
AMSTRAD



U.S. GOLD (ITALIA)  
VIA MAZZINA 15  
21029 CASCIAGO (VA)

